GUÍAS IMPRESCINDIBLES

DEVIL MAY CRY

1ª Parte

SILENT HILL 2

SYPHON FILTER 3

SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO

HOBBY CONSOLAS

SUMARIO

Compañía: KONAMI
Fecha de Lanzamiento: 23 de Noviembre
Niveles de Dificultad: 3 (Fácil, Medio y Difícil)

La segunda entrega de esta terrorífica historia se estrena en PS2 manteniendo un inquietante argumento y el nivel de tensión del original. Aquí te ofrecemos el paso a paso, la resolución de todos los puzzles y las claves de todos los enemigos.



Compañía: SONY
Fecha de Lanzamiento: 30 de Noviembre
Niveles de Dificultad: 2 (1 al principio)

Gabe Logan nos ofrece sus más peligrosas y complicadas misiones, por lo que os vendrá de perlas esta completa guía con todos los pasos a seguir, la localización de las armas y la mejor forma de salir airoso de todos los enfrentamientos.

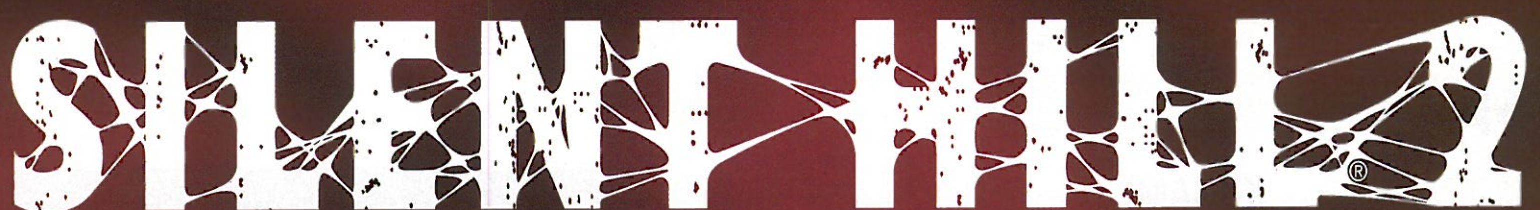


Compañía: CAPCOM
Fecha de Lanzamiento: 12 de Diciembre
Niveles de Dificultad: 5 (1 al principio)

Esta fascinante aventura incluye tantas posibilidades y resulta tan larga y difícil que hemos creído conveniente dividirla en dos partes. No os preocupéis, antes de que hayáis llegado a la mitad del juego, os ofreceremos la segunda parte.



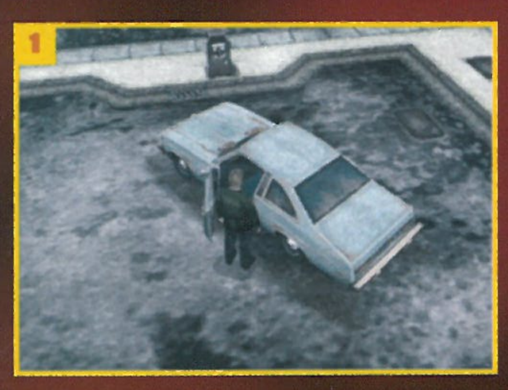


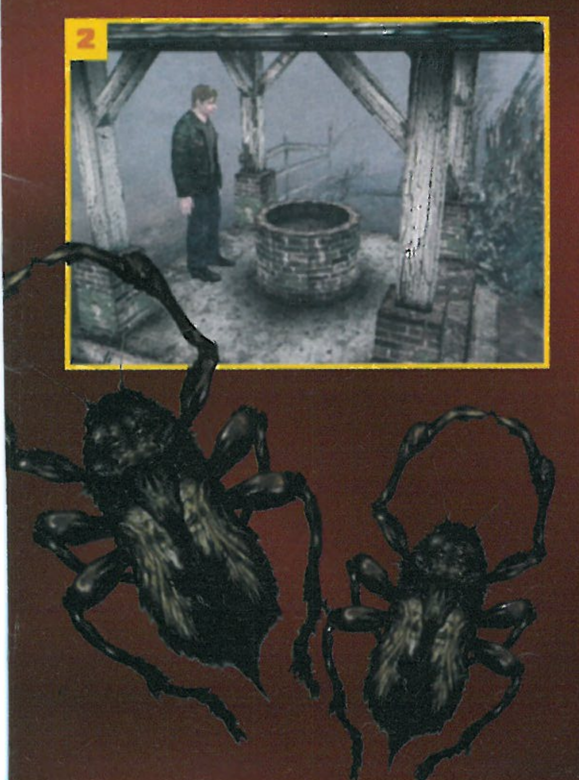


James Sunderland nos relata paso a paso la terrible experiencia que vivió en "Silent Hill" y... si lo cuenta, es porque salió con vida ¿lo conseguirás tu también?

1.CAMINO A SILENT HILL

Fue como despertar de una pesadilla. Y ahí estaba yo, en un decrépito baño en mitad de la nada. Salí de aquel horrible lugar y me puse a recordar la carta de mi esposa; No podía ser verdad... ¿Me estaría volviendo loco?. Daba igual, aún así tenía que intentarlo.
Fui hacia el coche que había aparcado y cogí el mapa de "Silent Hill" (1), seguro que me sería de gran ayuda. Después de echarle un vistazo seguí avanzando y bajé por las escaleras que había junto a una furgoneta. Aquí empezaba la senda de un espeso bosque. La niebla lo cubría todo y casi no podía ver. Seguí el camino hasta que vi un pozo (2). Apunté mis avances en la hoja que había en su interior y continué por el sendero del bosque. Tras pasar una puerta de metal llegué a un pequeño cementerio. Aquel lugar me ponía la piel de gallina. Me interné un poco hacia la zona de las lápidas y me sorprendió la imagen de una misteriosa chica. Hablé con ella y después salí del campo santo por la puerta que me había indicado al final de la conversación. Recorrí otro tramo de la senda del bosque hasta que desembocó en una carretera que me llevó directamente a "Silent Hill".


1


2

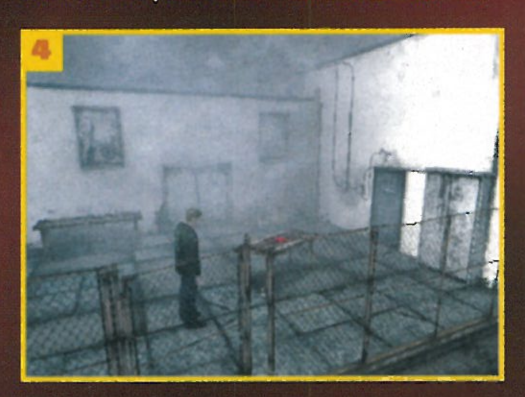
2. EL PUEBLO MALDITO

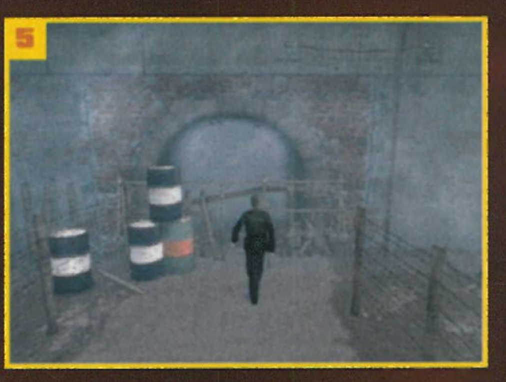
Cuando llegué al final de la carretera miré el mapa y observé que estaba en "Sanders St". Todo era muy extraño en aquel pueblo: la niebla era igual de espesa que en el bosque y las calles estaban completamente desiertas.
Frente a mí divisé una floristería, y a la izquierda de ésta encontré un botiquín sobre una mesa (3). Esperaba no tener que utilizarlo, pero me lo llevé por si las moscas.
Tras esto seguí avanzando por esta misma calle, y al llegar a la esquina se me encogió el corazón al ver unas enormes manchas de sangre en el suelo y una extraña sombra que se alejaba renqueando. Fui tras sus pasos por la acera de la derecha y justo antes del cruce con "Vachs Rd" hallé una bebida isotónica. Después seguí avanzando por "Vachs Rd" y guardé mis avances en la mesa de la derecha (4). Tras esto, cogí una bebida isotónica que había debajo de la mesa y otra que estaba junto a la puerta, y salí. Continué descendiendo "Vachs" y al final llegué a la entrada de un túnel (5), de donde provenía un extraño ruido. Entré con cuidado pero de súbito me atacó una criatura. Me defendí como pude con un tablón de madera ►

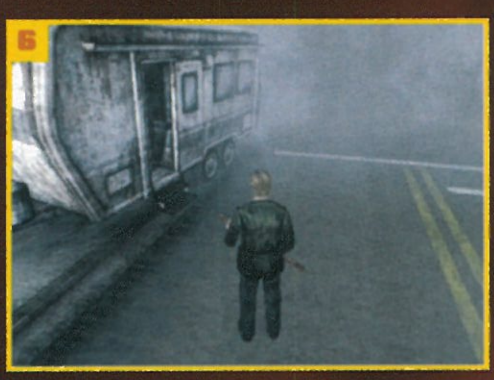

3

CONSEJOS

Si quieres sobrevivir al terror...
*- **No trates de eliminar** a todos los enemigos que te encuentres, ya que administrar correctamente la munición es fundamental para progresar en el juego. Lo mejor es que intentes esquivarlos siempre que la zona lo permita, como por ejemplo en las calles del pueblo.*
*- **Cuando vayas caminando por la calle** fíjate en la cabeza de James, si ves que la tuerce hacia algún lugar en concreto es que ha divisado un enemigo u objeto de valor.*
*- **El mapa es tu mayor aliado** durante la aventura y por suerte se suele encontrar uno al principio de cada nueva zona, accede constantemente a él pulsando triángulo para saber dónde te encuentras en ese momento y para saber cual saber cual es el próximo paso a seguir en la aventura.*
*- **Por último** -y como os decimos siempre- **os recomendamos** encarecidamente que no utilicéis esta guía a menos que veáis que os es totalmente imposible seguir avanzando sin ayuda, ya que lo mejor de "Silent Hill 2" es, sin duda alguna, discurrir uno a uno sus enrevesados puzzles y acertijos, e ir descubriendo poco a poco su apasionante argumento. Ya podéis entrar en el pueblo...*


4


5


6



7

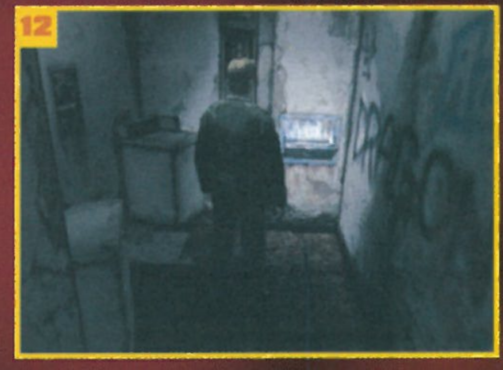
hasta que en el engendro calló a mis pies. ¿Qué era eso?. Nunca había visto nada parecido. Desde luego, humano no era. Todavía asustado noté que el ruido que había oído antes provenía de una radio. Estaba estropeada, pero de todas formas me la llevé.
Regresé a "Sanders St" y cogí un botiquín que había cerca del "Happy Burguer". Tras esto, fui hasta el final de "Saul St" y encontré una caravana (6). En su interior grabé la partida y me fijé en un papel que había sobre el sofá. Se trataba de un mapa con una nota que rezaba así: "Te esperaré en el Bar Neely's". Señalé en mi propio mapa la localización del bar y me encaminé hacia allí.
En el interior del local (7) encontré un mapa que tenía señalado dos lugares: la zona de los apartamentos y el final de "Martin St". Fui directo a este último lugar y allí encontré un cadáver putrefacto (8). Hice de tripas corazón y rebusqué en sus bolsillos, de los que saqué la llave de la puerta del apartamento. Tras desvalijar al pobre fiambre avancé por "Katz St" en dirección a los apartamentos. Por el camino hice una parada en el "Lucky Jade Restaurant" para trincar unas balas de pistola y un botiquín, y finalmente llegué a la zona de los apartamentos (9).

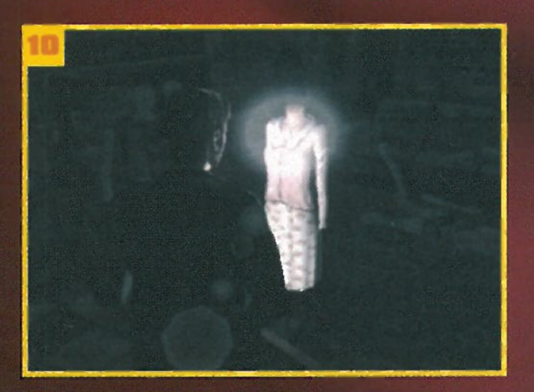

8


9

3. LOS APARTAMENTOS

La oscuridad reinaba en el interior del apartamento, al igual que había ocurrido desde que llegué a Silent Hill, y era casi imposible ver nada, por lo que me propuse extremar mi precaución y agudizar todos mis sentidos.
Lo primero que hice fue coger el mapa de la pared de la izquierda y salvar la partida justo enfrente. Después, cogí una bebida isotónica y subí por las escaleras. Ya en el segundo piso fui a la habitación 205. Allí, puse mi atención en un maniquí que presidía la sala (10) y cogí la linterna que portaba. Pero en el instante en que me metí la linterna al bolsillo un monstruo salió de la nada y no tuve más remedio que salir huyendo de la habitación.
De nuevo en el pasillo, salí por la puerta anterior y ascendí a la tercera planta. Ya arriba, entré por la puerta y vi una llave tras unas barrotes (11), pero al intentar alcanzarla una niña salió de entre las sombras y quitó la llave de mi vista de una patada. ¿Quién demonios sería esa niña? ¿Por qué me había impedido coger aquella llave?. Intenté hablar con ella pero no me hizo el menor caso, así que encaminé mis pasos a la habitación 301 y cogí la pistola que había en su interior. La cosa empezaba a animarse.
Tras esto, regresé de nuevo a la segunda planta y entré en la habitación que había inmediatamente a mi derecha (12). Examiné a fondo esta sala (incluso la basura.... puagh) y avancé por el pasillo. Al poco oí claramente un espeluznante quejido que provenía del norte, por lo que fui sin perder un segundo a la habitación 208. Al entrar comprobé horrorizado de quién provenía aquel aullido, ¿quién habría sido capaz de hacer algo semejante?. SIn duda ese tipo lo había pasado muy mal antes de expirar. Tras reponerme de aquella estremecedora escena, logré desviar mi atención del cadáver y cogí la llave de la habitación 202 de una estantería (13). Utilicé dicha llave para entrar a la habitación 202 y en su interior hallé una bebida isotónica en la cocina. Además me llamó poderosamente la atención un extraño agujero que había en la pared de la habitación contigua (14). Dejé a un lado mis escrúpulos e introduje la mano a ciegas por el boquete. Al principio lo único que me llevé fue un buen mordisco de alguna pequeña criatura, pero al rebuscar un poco más a fondo encontré la llave del reloj. Con ella en mis bolsillos, volví a la habitación 208 y leí la nota que había sobre una mesilla. Se trataba sin duda de algún tipo de acertijo, de eso estaba seguro. Al cabo de estar dándole vueltas un rato deduje que la solución tendría que estar en un reloj. Entré en la habitación de enfrente y hallé lo que buscaba...


12


10


13


11


14

Puzzle del reloj

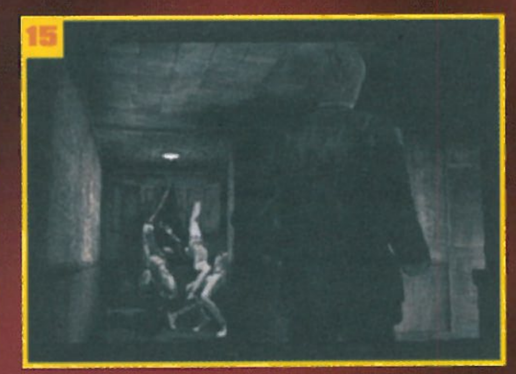
En esta sala, aparte del reloj, también me pareció que tenían relación con el acertijo unos nombres que había escritos en la pared: "Henry", "Mildred" y "Scott". Junto a cada uno de ellos había también una flecha que se asimilaba bastante a la manecilla de un reloj.

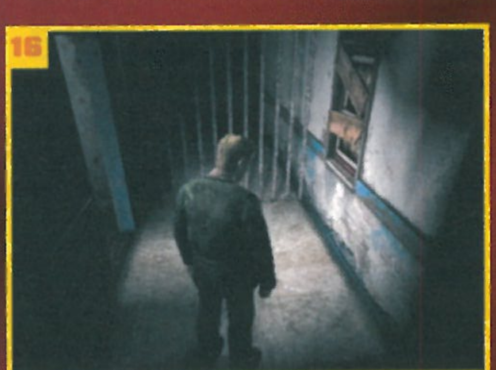


Al fin llegué a la conclusión de que la flecha de "Henry" indicaba las horas, la de "Mildred" los minutos y por último "Scott" marcaba los segundos. Así que abrí la esfera del reloj con la llave y puse la hora que indicaban las flechas de los nombres.
Tras esto, empujé el reloj y me interné por el agujero que había detrás.

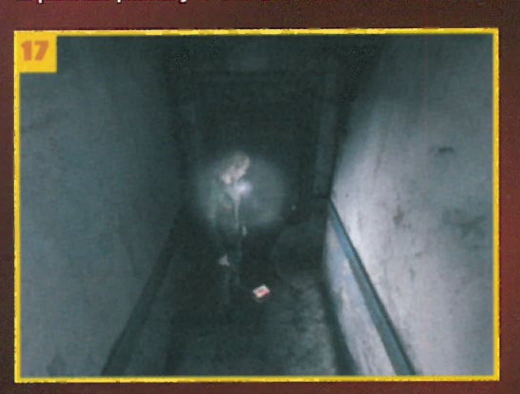


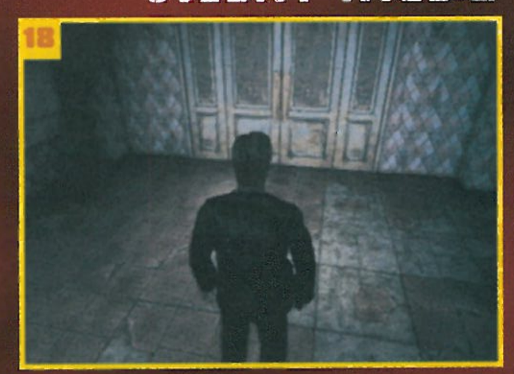
Miré mi mapa y vi que estaba en la habitación 209. Después cogí una bebida isotónica de la cocina y salvé mis avances. Realizado esto, abandoné esta sala por la puerta de la derecha y después traspasé otra puerta más (de color azul). Desde aquí, ascendí a la tercera planta, cogí unas balas de pistola de la barandilla y penetré en la habitación 307. Nada más entrar fui testigo de una macabra escena (15), por lo que me oculté rápidamente en un armario. Desde su interior acabé a tiros con una criatura que parecía conocer mi escondrijo y salí. Cuando todo estuvo tranquilo, cogí la llave del patio que estaba dentro del armario y salí de aquella horrible habitación. Descendí por ese pasillo y luego giré a la derecha para hallar la llave de la escalera de emergencia que estaba cerca de los barrotes (16). Tras esto,


15


16

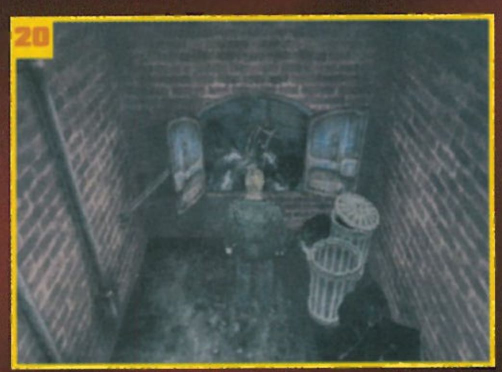
entré en la habitación contigua para coger unas balas de pistola y encaminé mis pasos al lado opuesto del pasillo. La puerta del final conducía a unas escaleras que corrían hacia abajo. Descendí por ellas a la primera planta y al final del oscuro pasillo encontré unas latas de zumo (17). No estaba como para beber nada, pero me las llevé por si acaso. Acto seguido, abrí la puerta grande de este mismo piso (18) y salí de nuevo al exterior. Allí estaba otra vez esa maldita niebla. Encaminé mis pasos hacia delante y entré en el siguiente complejo de apartamentos.
Ya dentro, salvé la partida y subí a la segunda planta. Estaba un poco harto de soportar el peso de las latas de zumo y había decidido tirarlas a la basura. Entré en la sala que había tenido que registrar antes (19) y arrojé las latas. Pero el peso de éstas hizo que las bolsas que estaban atrancadas en la rampa cayeran y se perdieran conducto abajo.
Si ya me lo olía yo (nunca mejor dicho), otra vez me tocaba rebuscar entre la inmundicia. Regresé a la primera planta y salí al exterior. Allí encontré el

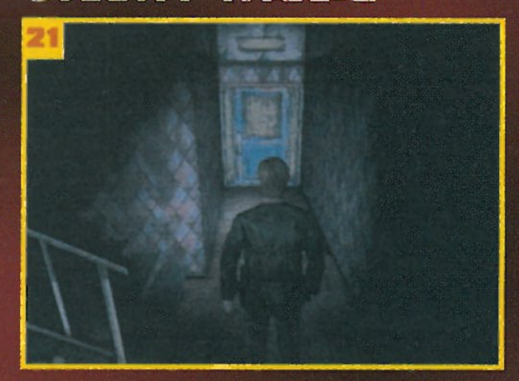

17

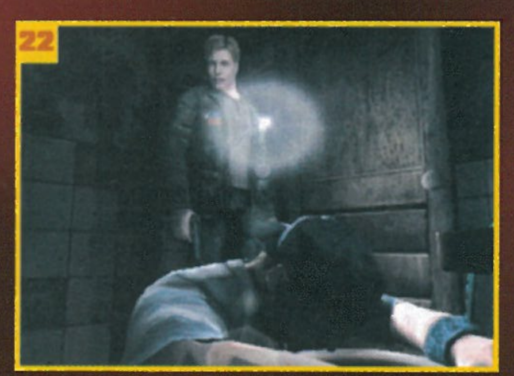

18


19

lugar donde iba a parar la basura, y allí estaban las bolsas que había desatascado (20). Lo único útil que encontré en ellas fue una moneda con el rostro de un anciano y una revista del corazón que en vez de especular con la boda del Príncipe, relataba como un hombre se había suicidado ¡¡¡con una cuchara sopera!!! Pufff, si toda la "prensa rosa" era así, no quería ni imaginarme como sería "Tómbola" en aquel pueblo...
Tras esto, regresé de nuevo al complejo de apartamentos (al último) y entré en la puerta de enfrente (21) usando la llave del patio. Aquí, me dirigí a la piscina y me metí dentro. Agua no había, pero sí tres asquerosos monstruos, por lo que tuve cuidado. No sin dificultades, logré esquivar a las tres criaturas y cogí una moneda con una serpiente grabada que había dentro de un carricoche. Con ella en mi poder, hice todo el camino hasta la habitación 101 y entré. Nada más entrar oí el inconfundible sonido de una persona vomitando. Ya no me sorprendía nada, así que tras coger unas balas de pistola que había cerca, entré en la habitación de la que provenía el ruido. Allí me ➤

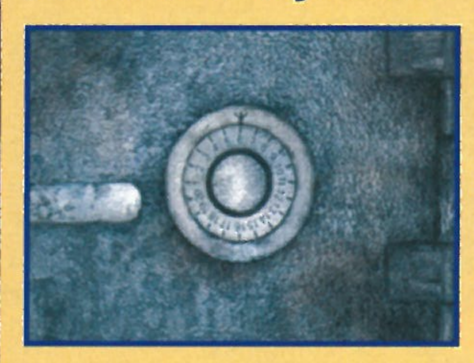

20







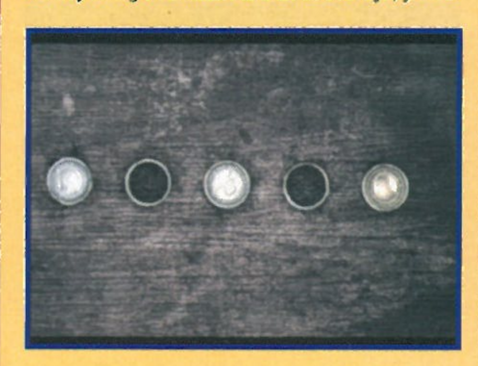
Puzzle de la caja fuerte



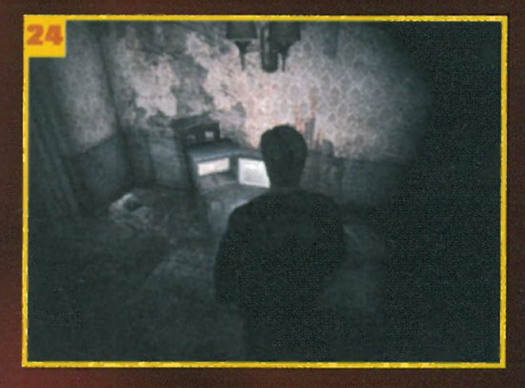
Lo primero que me vino a la cabeza fue que el código que había encontrado en el retrete sería la clave, y no me equivoqué. El truco estaba en meter los números por orden y en la dirección que indicaban las flechas del papel, por lo que era bastante sencillo abrir la caja.
Pero también me di cuenta de que si jugaba en el nivel difícil, el código era más complejo y sustituía algunos dígitos por números romanos. La solución en ese caso también era bastante sencilla, ya que sólo tenía que sumar el dígito correspondiente con el número romano que le acompañara. Por ejemplo: X6 equivalía a 16 (X=10 + 6= 16) o V2 era lo mismo que 7 (V=5 + 2=7).
Abrí la caja y en dentro hallé una gran cantidad de munición para la pistola. Había merecido la pena el esfuerzo. Porque estaba seguro de que lo que me esperaba a continuación iba a requerir el mejor armamento.

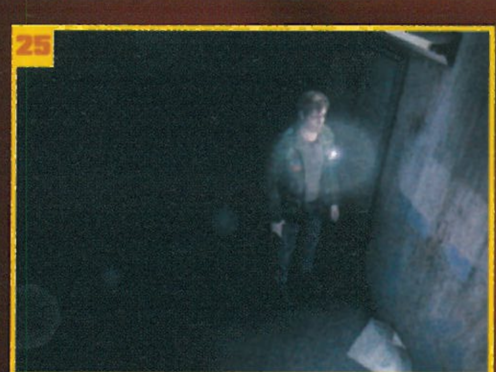
Puzzle de las 3 monedas

Observé que según la dificultad en la que estuviera jugando el enigma era distinto y por la tanto la solución. Pero al fin, tras mucho indagar conseguí comprender totalmente el mecanismo del puzzle.
Había que introducir las monedas que poseía en los hoyos según se indicaba en el acertijo, y esta



era la manera correcta de hacerlo:
Para fácil: Anciano, vacío, serpiente, vacío, prisionero.
Para normal: Vacío, anciano, prisionero, vacío, serpiente.
Para difícil: Vacío, anciano, vacío, serpiente, prisionero.
*El secreto que ocultaba el escritorio no era otro que la **llave de Lyne House**.*



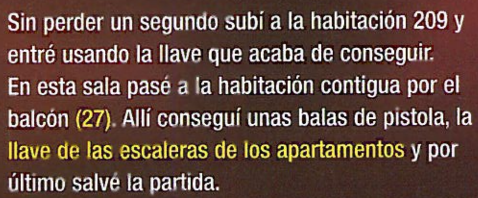




encontré con un hombre llamado Eddie (22). Tras intercambiar unas palabras con él, regresé a la segunda planta pasando por el patio. Fui a la izquierda del pasillo y abrí la puerta con la llave de la escalera de emergencia. Allí accedí a una habitación del edificio de enfrente por la ventana (23). Estaba todo destrozado, pero al entrar al retrete encontré una billetera con un código dentro, así que lo apunté y fui a la otra parte de la habitación. Cogí una bebida isotónica de la cocina y me fijé en una pequeña caja de caudales (24)

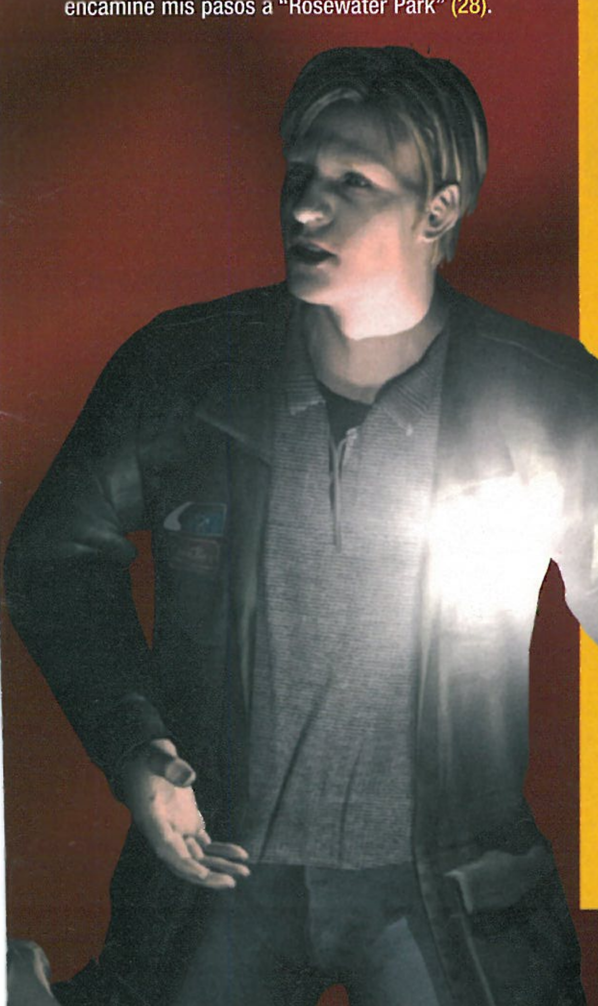
Salí de esta habitación y avancé por el pasillo hasta una puerta de color blanco, y con un cartel que indicaba la salida. Cogí el mapa (25) y bajé a la primera planta. Desde aquí fui a la habitación 105. Salvé la partida y examiné el escritorio (26). Había otro acertijo y cinco hoyos circulares. Al no encontrar la solución fui a la única habitación accesible, la 109. Cogí unas balas y hablé con Angela. Cuando se fue, cogí el cuchillo y la moneda del prisionero. Tenía la solución del acertijo, por lo que regresé a la habitación 105.





Sin perder un segundo subí a la habitación 209 y entré usando la llave que acaba de conseguir. En esta sala pasé a la habitación contigua por el balcón (27). Allí conseguí unas balas de pistola, la llave de las escaleras de los apartamentos y por último salvé la partida.
Tras esto volví por el balcón y salí al pasillo. Usé la llave en la puerta que había frente de la habitación 208 y al entrar me encontré con una criatura espantosa con la cabeza con forma de pirámide. Llego la hora de ser valientes (ver cuadro enemigo).
Cuando el "bicho" desapareció por completo fui tras sus pasos y salí por la puerta de abajo. Avancé por el único camino posible hasta que me topé con la traviesa niña de antes. Esta vez logré hablar con ella, pero en cuanto me descuidé un poco se volvió a escapar. Un poco desconcertado seguí recto y encaminé mis pasos a "Rosewater Park" (28).



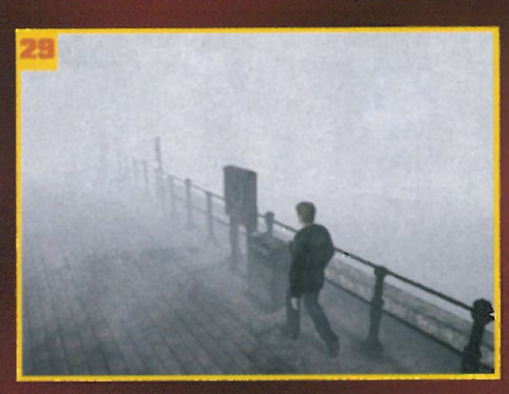


ENEMIGO CABEZA-PIRÁMIDE



Tras observar detenidamente a la criatura llegué a la conclusión de que mi armamento era insuficiente para tumbar a semejante bestia parda, así que decidí que lo mejor sería esquivar sus ataques y esperar a ver si pasaba algo. Tuve mucho cuidado de que no ser alcanzado por su espada manteniéndome lo más alejado posible en todo momento, y al cabo de estar un buen rato huyendo me salvó la campana, o mejor dicho, la sirena. Y es que cuando ésta se puso a sonar el cabeza-pirámide se marchó a toda prisa de la sala por las escaleras. ¿Habría quedado con alguien? Bueno, al menos yo había logrado salir vivo de este lío.

4. DE PASEO POR EL PARQUE.



Avancé por el parque hacia el norte hasta que llegué al mirador (29). Allí encontré a una mujer que al principio confundí con mi esposa, pues el parecido era asombroso. Pero finalmente resultó ser una tal María y juntos decidimos ir al hotel. ¿Qué cosas eh?.
Me fijé en que estaba desarmada, por lo que tuve que protegerla de cerca. Abandonamos el parque por la otra salida y fuimos a "Jack's Inn". Allí salvé mis avances en un coche azul (30) y subimos por "Nathan Ave".
En "Texxon Gas" cogí dos bebidas isotónicas, unas balas de pistola que había debajo de un camión y por último me hice con una cañería de acero que estaba incrustada en el capó de un coche (31). Me la llevé puesta y corrí un largo trecho hasta el final de "Nathan Ave". En ese lugar me topé con un cadáver que sostenía un mapa que señalaba el "Peter's Bowl o rama", así que fui para allá.

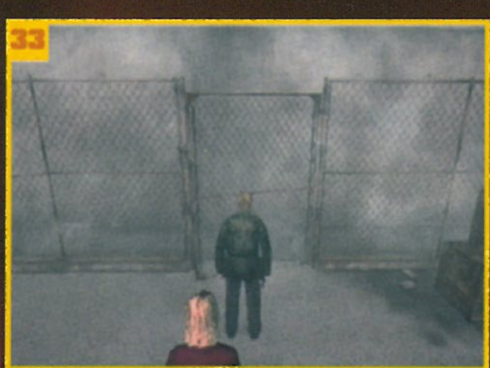


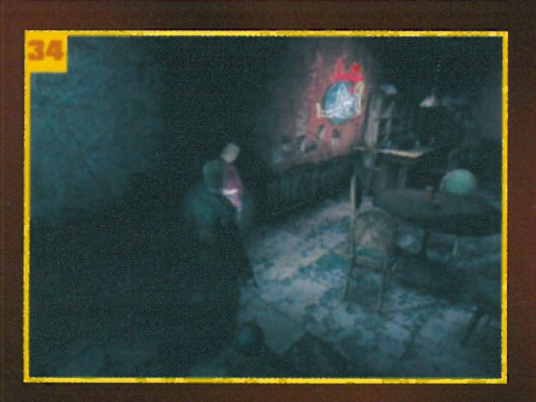


5. LA BOLERA

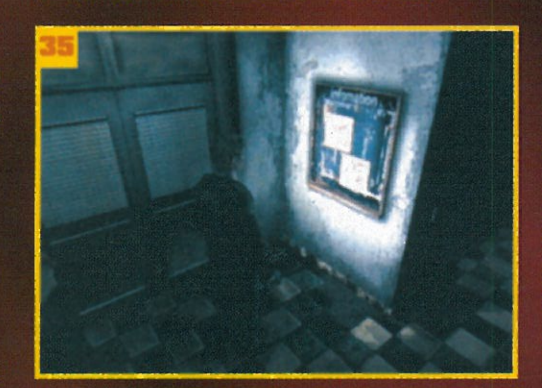
Cuando llegamos a la bolera María decidió esperarme fuera. Nada más entrar me dirigí a la puerta de la izquierda. Allí oí una conversación que provenía de una habitación contigua (32). Fui hacia ese lugar y me encontré a Eddie hablando con Laura, que así se llamaba la dichosa niña. Como de costumbre la pequeña huyó en cuanto me vio asomar la jeta, así que no tuve más remedio que abandonar la bolera para buscarla. Ya fuera, María me indicó por donde había escapado la niña y fuimos tras sus pasos. Traspasamos la verja que había detrás de la bolera (33) y cuando llegamos al final María me señaló el hueco por donde había ido Laura. Por desgracia dicho agujero era demasiado pequeño para que pasara una persona adulta.
Mi sorpresa llegó cuando María sacó una llave y abrió una puerta cercana. Accedimos al bar (34) por la segunda planta y salimos por una puerta de color morado. Tras esto, continuamos descendiendo por "Carroll St" y un poco más adelante vimos a Laura internándose en un edificio ¿Qué pretendía esa niña?.

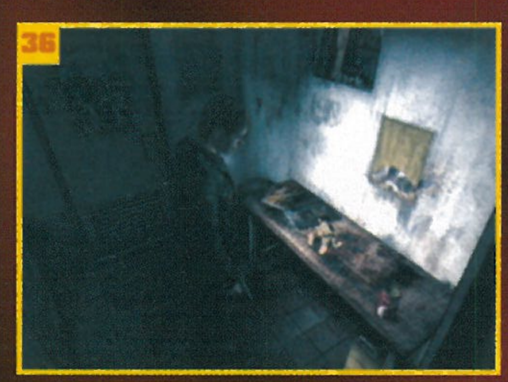

32

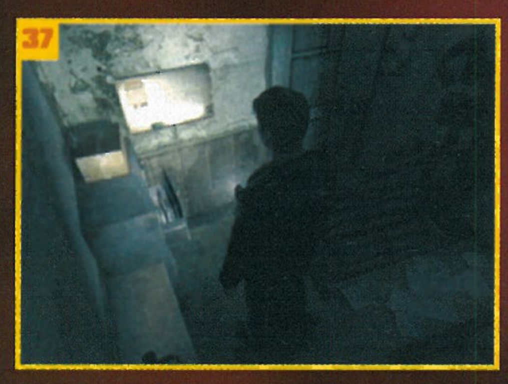

33


34

6. EL HOSPITAL


35


36


37

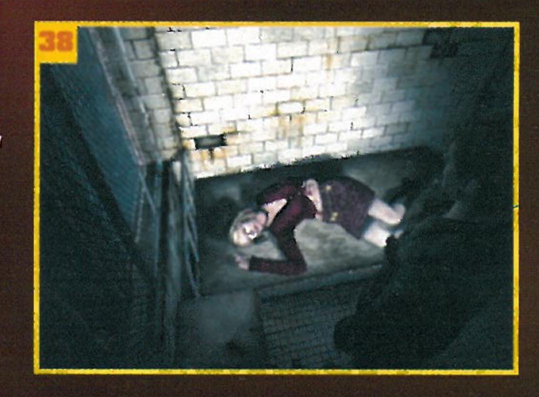
Lo primero que hice en el interior del hospital fue coger el mapa de la pared de la izquierda (35). Después encaminé mis pasos a la recepción y salvé la partida. Acto seguido cogí una bebida isotónica y salí por arriba. En la "document room" leí una extraña carta y cogí la llave toro morado. Con ella en mi poder, regresé al hall y ascendí a la segunda planta. Ya arriba, mi radio comenzó a sonar más fuerte que nunca y no tuve más remedio que eliminar a tres enfermeras mutantes. Con el camino despejado fui al "Men`s locker room" y cogí la llave de la sala de exámenes que estaba en el bolsillo de una bata. Tras esto, entré en el "women`s locker room" que estaba justo enfrente y allí me hice con una escopeta y una aguja torcida que se encontraba clavada en un pequeño animal disecado (36). Realizado esto, me dirigí a la "Examining room 3", donde cogí un botiquín y apunté un código que había escrito en la máquina de escribir (seguro que era importante). Antes de regresar al primer piso me pasé por "M2" para coger la llave ojo de lapis y un cartucho de escopeta.
Ya en la primera planta, usé la llave de la sala de exámenes para abrir la "Examination room" y entré. Desde aquí pude acceder a la "Doctor`s lounge", donde pillé unos cartuchos de escopeta y apunté un número que había escrito en una pizarra (37) o una letra si jugaba en difícil. También había escrita una dirección: "vestíbulo ala de pacientes tercer piso". Para llegar a ese lugar subí a la tercera planta y me dirigí directamente a la puerta de enfrente.

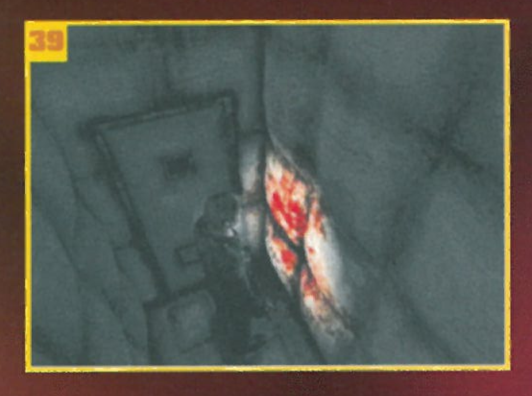
Puzzle de la puerta



Se requería un código para poder abrir la puerta.
Si jugaba en fácil o normal la clave era 7335 (el número que acaba de conseguir abajo). Pero si jugaba en difícil dicho código era una letra, por lo que la solución no era tan sencilla. El misterio estaba en dibujar dicha letra pulsando los números correspondientes en el teclado. Ejemplo: si la letra era "T", no tenía más que pulsar 1328 para que la puerta se abriera.

Una vez dentro avancé por el pasillo hasta la habitación "S3".
Al llegar a esta sala María empezó a sentirse débil, por lo que la dejé allí descansando (38).
Antes de salir, cogí la llave del tejado y fui a "S11". Dentro, me hice con una bebida isotónica y guardé la partida. Realizada esta tarea, volví a las


38

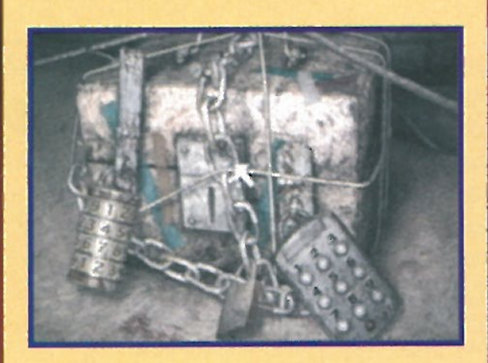






escaleras y ascendí un piso. Desde aquí pude acceder al tejado usando la llave. Ya allí fui directo a la puerta, pero de súbito apareció el Cabeza-pirámide y me arrojó a otra sala.
Cuando me recuperé de la caída vi que estaba en la "special Treatmen room" y que mi salud estaba al mínimo debido al fuerte golpe. Recuperé fuerzas usando un botiquín y entré en la celda de Joseph. Dentro observé la mancha de sangre de la pared (39) y apunté los cuatro números (dependiendo de la dificultad son más o menos legibles). Con los números apuntados, salí de esta sala y entré en "S14".
Dentro, encontré una caja sellada por varios candados.

Puzzle del cofre



Para abrir el pequeño cofre introduje primero en el teclado numérico el código de la máquina de escribir que había encontrado en la "Examining room 3". Después metí los números de la pared ensangrentada, y por último abrí los dos candados con las dos llaves que tenía.

¡Menuda protección!, ¿Qué escondería la caja?. Tenía que ser algo muy valioso. Abrí el cofre con impaciencia y lo único que encontré fue un mechón de pelo... pues vaya. Bueno, de todas formas me lo llevé por el trabajo que me había costado abrir la dichosa cajita. Después encaminé mis pasos a la habitación de las duchas y entré. En mitad de una ducha vi un líquido verde que se perdía por el desagüe (40). Miré con más atención y descubrí que había algo atascado en la tubería. Por desgracia, el agujero era demasiado pequeño y no podía alcanzar el objeto con mi mano. Al fin, pensé que si ataba el mechón de pelo a la aguja torcida quizá podría "pescar" algo. Así lo hice, y tras un par de tentativas conseguí rescatar la llave del ascensor. Justo en ese momento tuve un mal presentimiento, así que fui corriendo a "S11" a grabar la partida por si las moscas (41).
Ya más tranquilo, me dirigí al ascensor y usé la llave. Descendí a la primera planta y entré en la habitación "C2". Por fin había encontrado a Laura, y logré convencerla para que me acompañara. Pero, como de costumbre, en cuanto me descuidé un poco se las apañó para deshacerse de mí y me dejó encerrado con llave en una oscura habitación. Aunque lo peor es que en esa sala había alguien más... (ver cuadro monstruos colgantes)
En el instante en el que el tercer engendro cayó, comenzó a sonar la sirena y al jardín del hospital. Me fijé en que todo era igual... pero diferente y que la niebla había dado paso a la oscuridad.

MONSTRUOS COLGANTES



Al principio me atacaron dos de estas extrañas criaturas a la vez. Lo que hice fue mantenerlas a raya con la escopeta mientras me movía de un lado a otro para evitar que me atraparan. Tras una buena ración de plomo los bichos dejaron de moverse, pero antes de que pudiera cantar victoria, apareció una tercera criatura a la que tuve que eliminar de la misma forma.

MENÚ DE OPCIONES SECRETO:

Pulsa L1 o R1 en la pantalla de opciones para abrir algunas opciones extras, como por ejemplo elegir el tipo de control o cambiar el color de la sangre.
Tras completar el juego una vez, se añadirán dos nuevas opciones a este menú: Un multiplicador de munición y la posibilidad de activar o desactivar el efecto "ruido", causante de que los gráficos del juego presenten un aspecto "sucio" o con granillo.
*Nota: Las pantallas que acompañan esta guía han sido realizadas con el efecto ruido desactivado para que podáis apreciar con mayor claridad los detalles de todas las localizaciones.

ITEMS SECRETOS:

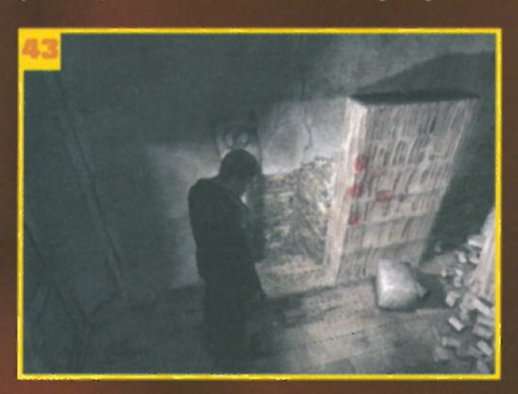
Motosierra:
Cuando te pases el juego una vez, empieza una nueva partida y encontrarás la motosierra en la senda del bosque que hay al principio del juego (antes de llegar a "Silent Hill").
Libro del olvido
Completa el juego una vez, y la siguiente vez que juegues encontrarás el libro en un puesto de prensa que hay cerca de "Texxon Gas"
Libro de la ceremonia Crimsom
Se encuentra en la "reading room" del hotel cuando ésta está en pesadilla
Vial blanco
Se trata de un tubo con un extraño líquido. Está en la habitación 105 del "blue Creek apartament" la segunda vez que juegas.
Copa
En el "Silent Hill Historical Society Building" en el interior de un estante. (Aparece en la segunda partida, tras pasarte el juego una vez).
Llave del perro:
Para que aparezca esta llave debes conseguir el final "renacimiento" y en la siguiente partida examinar la caseta del perro que hay en "Nathan Ave" (junto a la "Jack`s Inn")

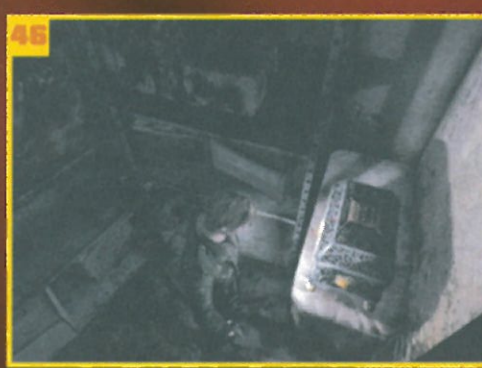
7. HOSPITAL PESADILLA


42

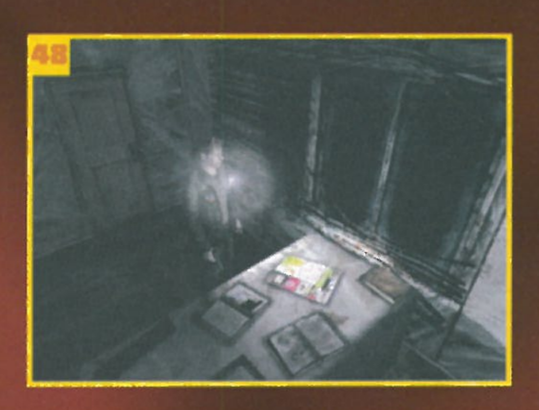

45

Salí del jardín por la puerta y me quedé perplejo al ver el cambio radical que había sufrido el hospital. Avancé un poco y tras coger unas balas de pistola, salvé la partida. Después de esto fui al ascensor y subí a la segunda planta. Dentro de la habitación "M6" cogí un botiquín, una pila seca y la llave de la despensa del sótano. Una vez me hice con todo me acordé de María, ¿Seguiría estando donde la dejé?. Fui a corriendo a la tercera planta y entré en "S3". Al entrar mi sorpresa fue enorme: ¡María había desaparecido!, no había ni rastro de la chica en toda la habitación, salvo unas botellas vacias de medicina. Algo desconcertado entré en "S11" para coger unas balas de pistola y una ampolla. Después recorrí todo el pasillo y me dirigí a las escaleras (42). Allí, salvé mis avances y descendí al sótano. Ya abajo usé la llave para abrir la puerta y entré. En ese lugar, cogí un cartucho de escopeta y empujé el estante (43), dejando al descubierto unas escalerillas. Justo cuando me disponía a descender por ellas, María entró en la habitación y muy


43

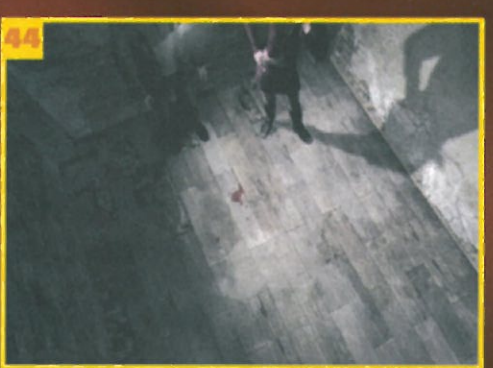

46

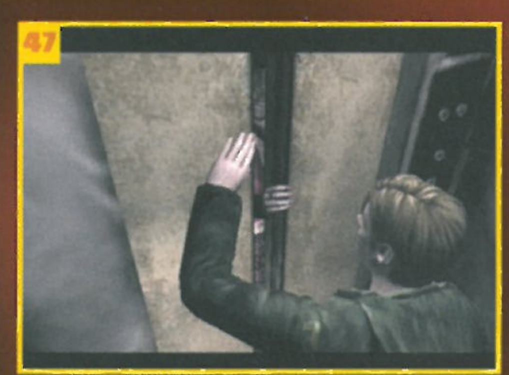
alterada me rogó que no volviera a separarme de ella. Juntos bajamos por las escalerillas hasta una pequeña sala, donde encontré un anillo de cobre que se encontraba en mitad de un pequeño charco de sangre (44). Con éste en mi poder subí a la tercera planta por las escaleras e investigué la puerta que había junto al ascensor. En ella había dibujada una mujer, pero lo más extraño era que la mano del fresco era tridimensional y sobresalía de la puerta (45). Puse el anillo de cobre en el dedo de la pintura y encajó a la perfección. Tras esto me dispuse a bajar a la segunda planta por el ascensor, pero en mitad del trayecto mi radió se encendió y empezó a emitir un concurso llamado "Trastada o Regalo", y lo más sorprendente era... ¡¡¡qué el concursante era yo!!!.
Un tipo, que conocía mi nombre, me formuló tres preguntas y me dijo que si conocía las respuestas fuera al almacén de la tercera planta... Me acababa de dejar absolutamente atónito.
Antes de ir al almacén para ver de qué iba eso del

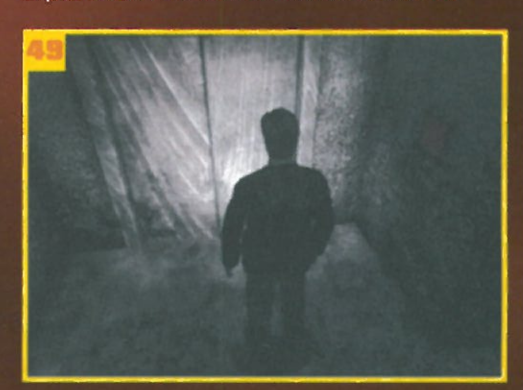

48

concurso me dirigí a la "Day Room" del segundo piso. Allí, gracias a la ayuda de María, conseguí abrir una nevera que ocultaba un anillo de plomo y regresé a la tercera planta por el ascensor. Ya arriba, puse el anillo que acababa de obtener en la mano de la pintura y la puerta se abrió, pero antes de entrar me pasé primero por el almacén ("Store Room"), tal y como me dijo el presentador del concurso. En su interior encontré un baúl (46) en el cual debía introducir las respuestas a las preguntas del concurso de radio. Respuestas que por supuesto conocía a la perfección:
Pregunta 1: Respuesta 3
Pregunta 2: Respuesta 1
Pregunta 3: Respuesta 3

Introduje el código "313" en el panel del baúl y de su interior saqué cinco cartuchos de escopeta y dos ampollas. También cogí un botiquín, unas balas de pistola y otro cartucho de escopeta de una estantería antes de salir. Joer, ni en el "Precio justo" se estiraban tanto.
Con mis bolsillos a rebosar, salí del almacén y entré por la puerta de la pintura (junto al ascensor). Bajé hasta abajo del todo por las escaleras y entré en la puerta del final. Aquí comencé a recorrer el pasillo y de pronto apareció mi pesadilla: El Cabeza-Pirámide. Grité a María para que me siguiera y empezamos a huir a toda velocidad. Tras un largo trecho divisé la puerta del ascensor, ¡se estaba cerrando!. Hice un último esfuerzo a la desesperada y logré entrar a tiempo. Pero María que corría detrás de mi llegó tarde y yo sólo pude ver como la horrible criatura hendía su espada en la pobre chica mientras el ascensor se cerraba

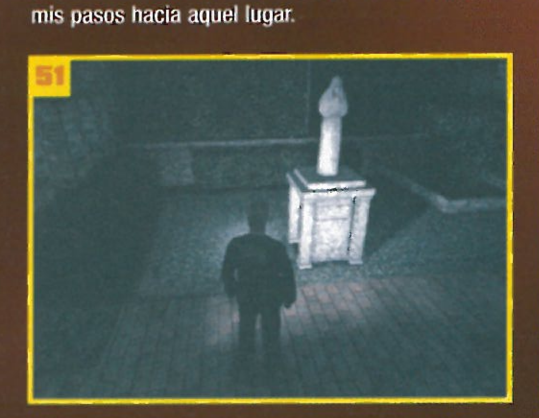

44


47


49

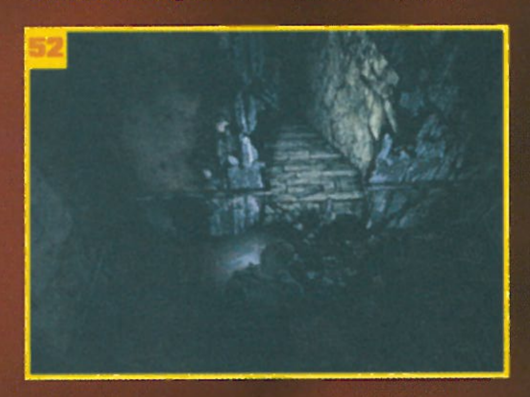

50

lentamente sin que yo pudiera hacer nada. (47). Estaba destrozado... ¿cómo podía haber dejado morir a María?, era mi deber protegerla. En mitad de mis cavilaciones, el ascensor se detuvo y la puerta se abrió. Tenía que continuar adelante.
Miré el mapa y vi que estaba en la primera planta. Fui a la "Director´s room"y dentro observé un mapa que señalaba tres localizaciones diferentes: un punto cerca del "Gonzalez mexican restaurant", el parque y el "Silent Hill historical society". Copié estos lugares en mi propio mapa y cogí la llave de la sala de espera del hospital (48).
En ese mismo instante vi pasar a Laura por la ventana. Salí corriendo de esta sala y me dirigí a la salida principal del hospital (49). Aquí salvé la partida y me marché de este maldito edificio.
Ya en el exterior, encaminé mis pasos a "Saul ST" y abrí la puerta del final. Después hice todo el camino hasta el primer lugar que señalaba el mapa: una casa cerca de "Gonzalez mexican restaurant" en la calle "Lindsey". En el trayecto encontré una gran cantidad de munición y botiquines desperdigados por la calle.
Cuando por fin llegué al lugar señalado (50), encontré una misteriosa carta y una llave inglesa. Tras esto, fui hasta el final de "Katz St" y subí por "Munson" hasta el parque. Ya allí, investigué el lugar que marcaba el mapa y hallé una estatua (51). Excavé detrás de ella y desenterré un pequeño cofre. Abrí dicho cofre con la llave inglesa y obtuve la llave de la verja de bronce.
Deduje que esta llave debía corresponder al "Silent Hill historical society" (el último de los tres lugares que había señalado en el mapa), así que encaminé mis pasos hacia aquel lugar.


51

8. EL MUSEO DE SILENT HILL

Lo primero que hice en mi "visita cultural" al museo fue salvar la partida. Después, entré en una puerta doble y en esa habitación me interné por agujero que había en la pared (52). Desde aquí, avancé por un pasillo que parecía no tener fin y penetré en la puerta que había al final. Ya dentro, encontré un botiquín encima de una mesa y atravesé la siguiente puerta. Aquí, elegí el pasillo de la izquierda y lo recorrí hasta el final. Llegué a una sala en la que había un gran agujero en el suelo (53). Aunque me costó decidirme, al final decidí saltar a ciegas por el hoyo y fui a parar a una extraña sala circular que parecía no tener salida. Examiné palmo a palmo las paredes de esta habitación hasta que encontré algo anormal. Golpeé ese punto de la pared con mi tubería de acero y descubrí una puerta secreta (54).
En esta nueva zona el agua me llegaba por los tobillos. Corrí por la derecha y entré por la primera puerta que me encontré. En este pasillo, me introduje en la puerta de la derecha y cogí la llave con escritura espiral. En el instante en que metí la llave en mi bolsillo se agotó la pila de la linterna y me quedé a oscuras, suerte que tenía otra batería de repuesto en mi inventario. Cambié la pila a la linterna y en cuanto la luz se encendió me percaté de que la habitación estaba repleta de unos asquerosos insectos (55). Intenté salir corriendo de la sala pero ¡la puerta estaba cerrada!. Bastante agobiado por la situación me fijé en un pequeño panel que había junto a la puerta, ¡podía ser mi salvación!.


52


53


54

Puzzle del panel



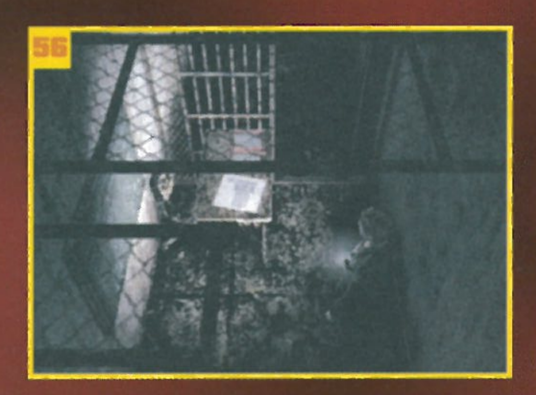
Adiviné que el código que abría la puerta era diferente dependiendo de la dificultad en la que jugara y del desarrollo de la partida. Pero también descubrí que la mecánica para todos los casos era siempre la misma:
De los nueve números del panel siempre había dos o tres que estaban iluminados, y lo único que tenía que hacer era probar al azar entre esos números hasta dar con el código correcto. Por ejemplo, si aparecían iluminados 347, la solución podría ser 347, 374, 437, 473, 734 ó 743. ¡Era cuestión de ir probando!.

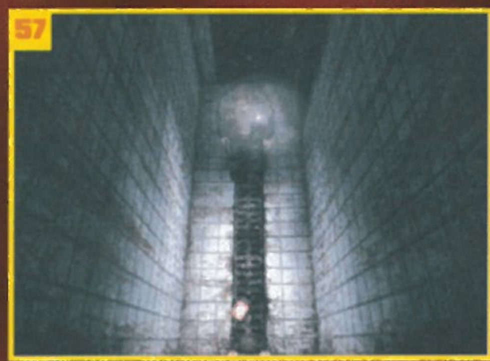
Tras unos cuantos intentos di con el número correcto y salí de la habitación rápidamente. Ya a salvo, usé la llave espiral en la puerta de la derecha y dentro había otro boquete en el suelo por el que salté una vez más hacia lo desconocido.

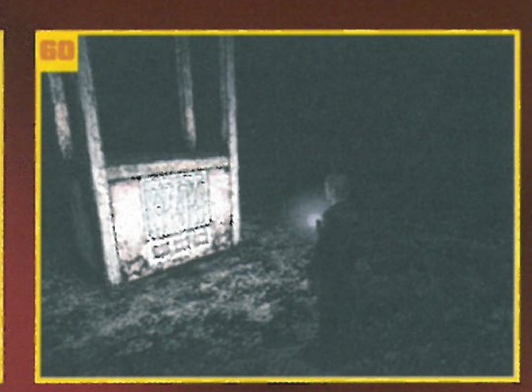

55

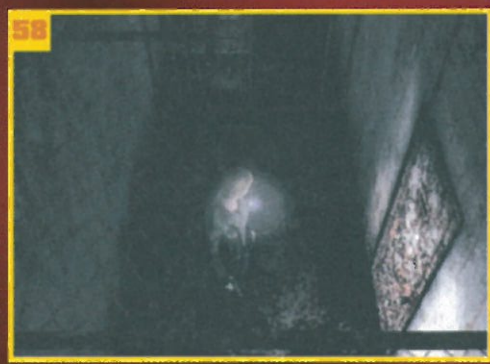
SILENT HILL 2

9. LA PRISIÓN









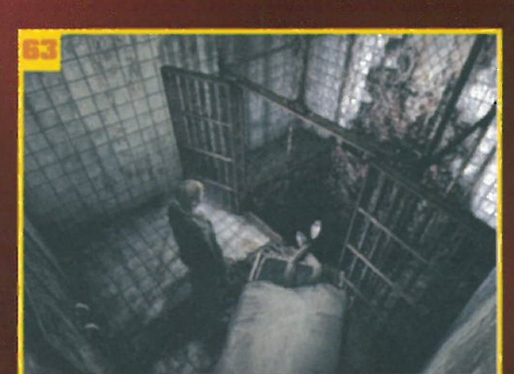


Cuando me recuperé de la caída observé que estaba en una especie de cafetería.
Avancé un poco y me encontré con Eddie que parecía fuera de sí. Cuando éste se fue, cogí dos bebidas isotónicas, la tablilla del "cerdo glotón" y finalmente salvé la partida. Después de esto, fui por la puerta por la que se había ido Eddie y avancé por el pasillo hacia arriba. En la segunda mesa que vi estaba el mapa de la prisión (56), lo cogí sin dudarlo y entré en la puerta del centro del pasillo. En el interior de la ducha me hice con la tablilla de la seductora (57) y salí. Descendí por el pasillo y penetré en la habitación de la izquierda (58). Ya en la zona de las celdas, cogí unas balas de pistola en la quinta prisión y una muñeca de cera en la última. Realizado esto, atravesé la puerta que había junto a la última prisión y recorrí el pasillo hasta la zona norte de las celdas, donde encontré la tablilla del opresor en el séptimo calabozo (59). Con ésta en mi poder, abandoné la celda y salí por la puerta del final del pasillo de la izquierda. En este amplio corredor me dirigí a la puerta del medio que daba a una enorme superficie de hierba. Más o menos en el centro del jardín encontré una especie de estatua (60). Usé en ella las tres tablillas y oí un estremecedor alarido de dolor. Todavía con el susto en el cuerpo volví hacia la puerta, cogí la herradura que había aparecido y salí.
Ascendí de nuevo por el pasillo y atravesé la zona de las celdas hasta el final.
En este pasillo entré en la puerta de enfrente para coger un botiquín

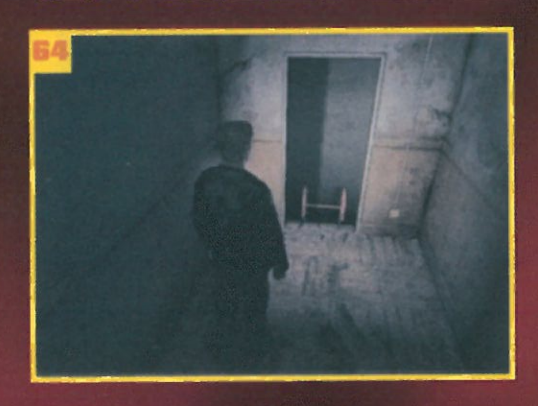


y después penetré en la de arriba. Aquí, recorrí el pequeño corredor y entré en la siguiente puerta. En este nuevo pasillo entré en la habitación de la izquierda para coger el mechero (61). Tras esto, examiné los dos lavabos y la habitación que hay frente a ellos para conseguir algo de munición, botiquines y el potentísimo rifle de caza.
Completado esto, atravesé la puerta de hierro y observé la trampilla que había en el suelo (62). No podía abrirla porque carecía de manilla, así que le eché imaginación y me fabriqué una combinando la muñeca de cera, la herradura y el mechero... Ni McGiver, vamos.
Salté por la trampilla y caí en el sótano de la prisión. Allí, atravesé la puerta de abajo y entré en el depósito de cadáveres. El olor era nauseabundo. Seguí avanzando por la siguiente puerta y al final vi otra especie de trampilla (63). Me tiré por enésima vez a ciegas por el hueco, (ya hasta le estaba cogiendo el gustillo a eso de darme porrazos contra el suelo a oscuras), y aparecí en un lugar desconocido. Abrí la puerta de enfrente y me encontré con ¡otro agujero en el suelo!, pues...que no se diga, ¡Boombaaa!.
El golpe que me di al aterrizar fue considerable, pero cómo ya estaba más que acostumbrado, simplemente me sacudí un poco el polvo y avancé hacia el ascensor.
Ya dentro, el ascensor comenzó a bajar y durante el trayecto cogí algo de munición y un botiquín que había en el suelo.
Finalmente el ascensor se detuvo y tras grabar partida en la sala contigua, entré por la puerta de al lado.





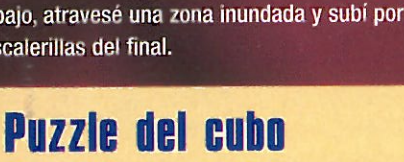
10. PERDIDO EN LA OSCURIDAD







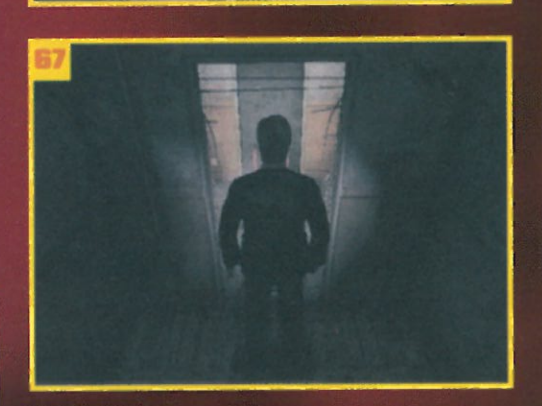
Miré el mapa y la verdad es que no tenía ni idea de dónde estaba.
Frente a mi posición vi una puerta sellada por cables. Por ahí no podía ir, así que avancé por el pasillo. Al poco vi que del pasillo principal salía otro hacia la derecha, pero lo ignoré porque no llevaba a ninguna parte. Finalmente el corredor principal moría en una bifurcación. Corrí por el camino de la izquierda y descendí por unas escalerillas (64). Ya abajo, avancé por el único camino posible, esquivé a un Cabeza-Pirámide como pude y corrí hasta la puerta. Dentro (65), cogí el cuchillo grande y unos cartuchos de escopeta. Tras esto, subí de nuevo por las escalerillas y tomé el camino de la derecha en la bifurcación del pasillo principal. Al final de éste encontré otras escalerillas, por las que descendí.
Abajo, atravesé una zona inundada y subí por las escalerillas del final.





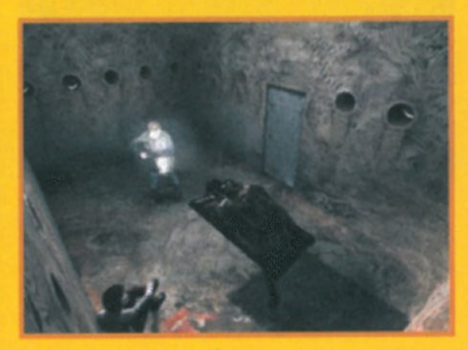
Llegué a una habitación que tenía un enorme cubo. Me fijé que si giraba el cubo, a veces aparecía una puerta en la pared de enfrente. La solución era diferente en cada partida, así que fui probando una por una las caras del cubo hasta que se abrieron dos puertas: la de enfrente y otra que había en el interior de esa sala.

Descendí por la rampa de la nueva puerta y me encontré a... ¡¡María!? (66). Pero, ¿cómo era



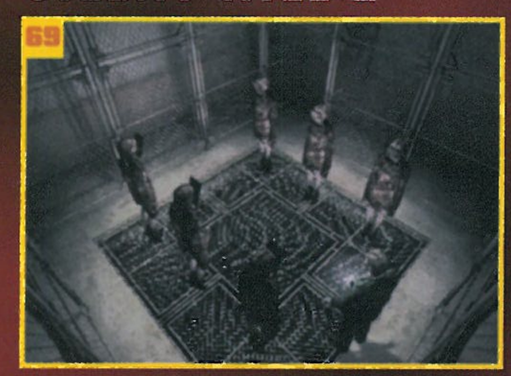
posible después de lo que había pasado?.
Tuve una desconcertante conversación con ella en la que me pidió que la liberara de la celda, así que me puse en marcha. Regresé a la sala del cubo y cogí unas cizallas de un panel de energía. En ese momento recordé la puerta sellada por cables que había al principio de esta zona y pensé que quizá podría abrirme paso con las cizallas. Fui hasta allí y corté los cables sin problemas (67). Tras esto, descendí por unas escalerillas que conducían a un pasillo inundado. Seguí avanzando y cogí el primer desvío a la derecha para alcanzar otras escalerillas. Arriba el pasillo se dividía en dos caminos diferentes. Escogí el de la derecha y bajé por otras escalerillas.
De nuevo estaba en una zona inundada. El camino se volvió a dividir y avancé de nuevo por la derecha hasta unas escalerillas de subida. Arriba el pasillo serpenteaba hacia la izquierda, lo seguí hasta que se bifurcó y entonces me desvié a la derecha. En la siguiente bifurcación continué por la izquierda y finalmente descendí por otras escalerillas que conducían a otro pasillo inundado. Aquí, avancé recto hasta que pude girar a la izquierda y subí por unas escalerillas. En el nuevo corredor, cogí unas balas de pistola que había junto a las escalerillas y bajé. De nuevo en el pasillo inundado, corrí recto, giré a la izquierda en cuanto pude y subí por las escalerillas del final. En esta pequeña sala (68), leí un viejo periódico, salvé la partida y traspasé la puerta. Seguí recto por la nueva zona y de repente oí un grito. Era la voz de Angela, pero por desgracia tenía un desagradable acompañante...

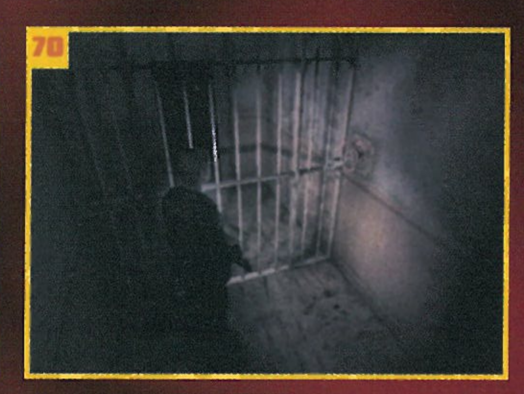




Derrotar a esta horrible criatura no me costó demasiado trabajo. Lo único que tuve que hacer fue mantenerme lo más alejado posible de él mientras le iba disparando con la escopeta. La verdad es que el engendro aparentaba más de lo que en realidad era, porque en cuestión de minutos le dejé más tieso que una mojama.

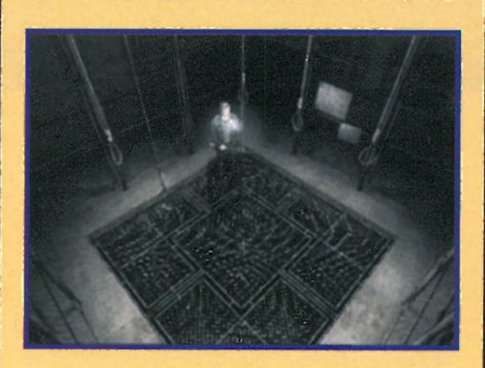
Tras matar al bicho, Angela, en lugar de mostrarse agradecida por haberle salvado la vida, me montó un numerito de aquí te espero y se fue corriendo... En fin, a las mujeres no hay quién las entienda, así que salí de esta habitación y entré en la de la derecha.
Avancé por este pasillo y entré en la primera puerta con la que me topé. Dentro vi seis cuerpos colgados de una soga (69), cada uno por una razón diferente, como se explicaba en el cartel que ➤





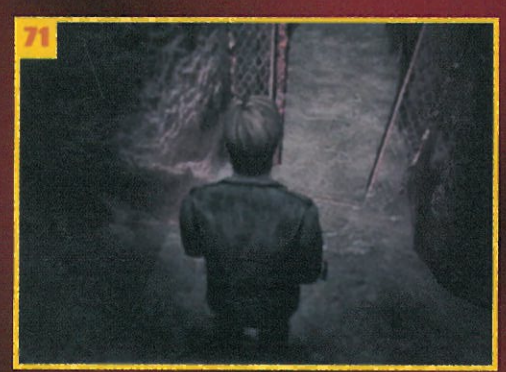
acompañaba a cada cadáver.
Los tres de arriba eran (de izquierda a derecha): un falsificador, un acusado de rapto y un pirómano (el orden variaba a veces, dependiendo de cada partida).
Los tres de abajo eran (de izquierda a derecha): un estafador, un asesino y un ladrón.

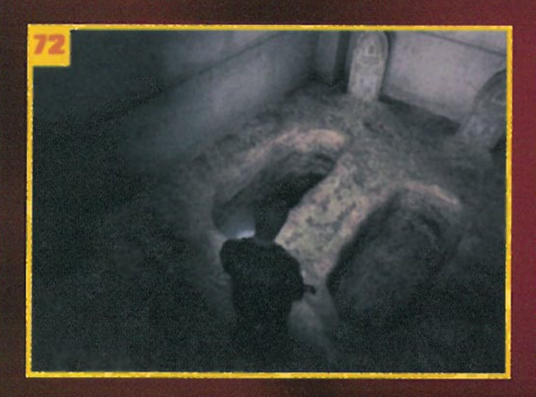
Puzzle del falso acusado



Al entrar me fijé en que la sala era igual que la anterior, salvo que no había ningún cadáver. Tras esto, leí el acertijo y comprendí la mecánica: uno de los ahorcados había sido ejecutado injustamente, sólo tenía que destripar la adivinanza y averiguar quien era:
Si jugaba en fácil el inocente era el acusado de rapto.
En normal había sido acusado injustamente el pirómano.
Por último, si el nivel de dificultad que había elegido era difícil se salvaba el falsificador.
Una vez hube descubierto al inocente, tiré de su soga hacia abajo y regresé a la sala donde estaban los cuerpos.

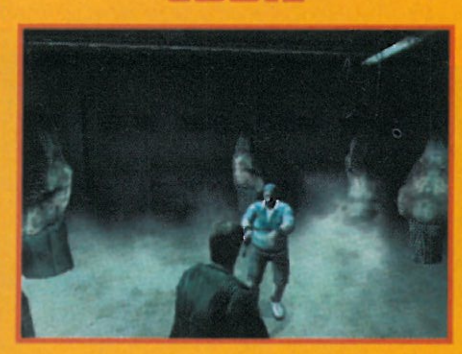
Interesante, pero ¿qué significaría todo eso?. Salí de esta habitación y entré en la que había un poco más adelante.
Al entrar vi que en el lugar donde estaba colgado el inocente había un objeto. Cogí la llave del falso acusado y salí de la habitación. Tras esto, fui hasta el final del pasillo y entré en la puerta. Seguí avanzando y vi unos barrotes (70) que me impedían





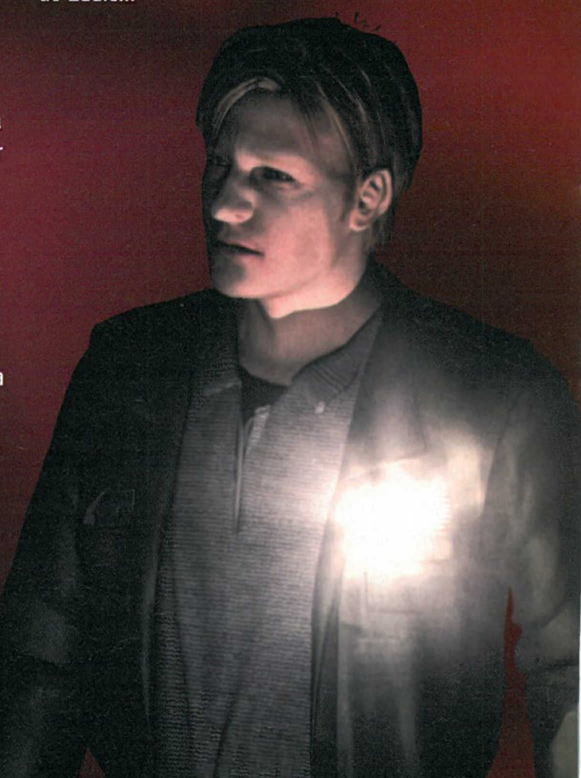
seguir adelante. Pero había una solución.
Usé la llave del falso acusado en las esposas que obstaculizaban el movimiento de la válvula de la derecha y logré deshacerme de los barrotes.
Tras esto, descendí por unas escalerillas y entré por la puerta del final. Allí descubrí a María tendida sobre una cama, ¡estaba muerta!. Había sangre por todas partes, ¿quién habría sido capaz de realizar semejante atrocidad?.
Salí de nuevo al pasillo inundado y giré a la izquierda en cuanto pude.
Alguien había abierto esa puerta (71), fui por ella y recorrí un trecho hasta unas escalerillas, por las que subí. Arriba, cogí un botiquín y avancé hasta un pequeño cementerio. En él, cogí algunos cartuchos de escopeta que había desperdigados, una ampolla y para finalizar, salvé la partida.
Después, me fijé en una tumba sospechosa a la izquierda del todo (72) y me dejé caer dentro de ella.
Ya abajo, recorrí un larguísimo túnel y finalmente llegué a una puerta. Dentro me encontré con Eddie, se había vuelto loco por completo.

EDDIE



Tras un duro intercambio de palabras Eddie comenzó a dispararme, lo único que pude hacer fue equiparme con la escopeta y ponerme a disparar yo también, ya que era imposible cubrirse en aquella sala. Tuve que recuperar un par de veces la energía pero al cabo de un rato Eddie se marchó. Fui detrás de él y entré en la cámara. Allí me volví a enfrentar a Eddie, pero por suerte esta vez pude cubrirme con los enormes trozos de carne que colgaban del techo mientras le disparaba, hasta que cayó fulminado. No sé como lo estaba haciendo, pero a este paso iba a acabar con los pocos habitantes vivos que había conocido en este misterioso lugar...

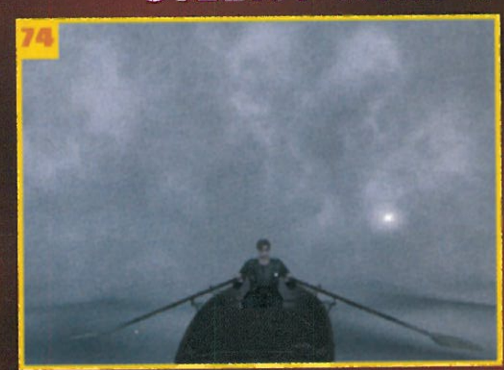
Me sentía mal por haber aniquilado a un ser humano, pero es que no tuve otra opción, Eddie estaba fuera de sí.
Salí de la cámara por la puerta de arriba y miré el mapa, estaba en el "Boat launch".
Estaba pasando por momentos muy malos: primero la muerte por dos veces de María, ahora la de Eddie...



11. UNA VUELTA EN BARCA.

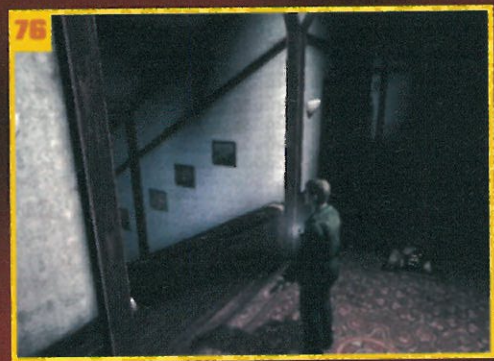
Corrí por la derecha y seguí recto por el puente de madera. Al final encontré un pequeño barco de madera amarrado en el lago (73). Me monté sin dudarlo, recordé mis paseos en barca con Mary en el parque del Retiro los domingos, y me puse a remar hacia delante lo más rápido que me lo permitían mis brazos. Al cabo de un rato divisé una luz al fondo (74), navegué hacia ella y cuando por fin llegue al amarradero vi que estaba en...

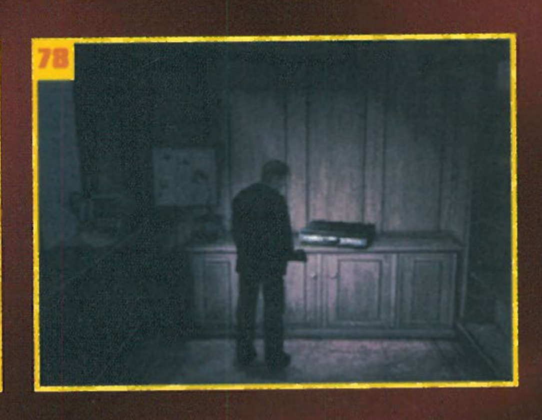

73


74

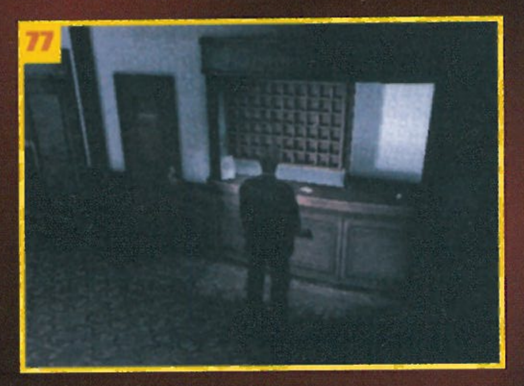
12. HOTEL CON VISTAS AL LAGO


75


76

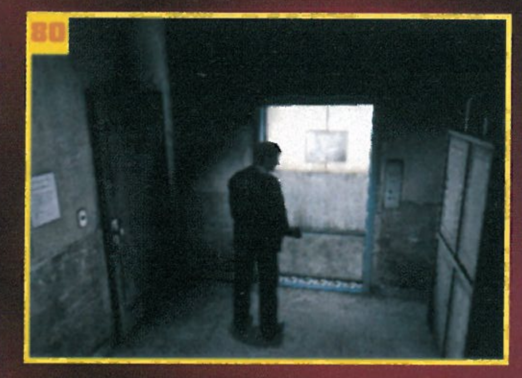

78

Avancé recto por el embarcadero y antes de entrar al hotel cogí la caja de música de la sirenita que estaba en la fuente de la izquierda (75). Ya dentro, me hice con el mapa del hotel que estaba en la pared de la izquierda y lo miré atentamente. Tenía una nota que ponía: "Te estoy esperando", ¿sería de Mary?.
Tras esto fui al restaurante "Lake Shore", donde me encontré a Laura que por fin me relató cual era su relación con mi esposa. Además, la niña me mostró una carta escrita por Mary ¡¡¡la semana anterior!!!, ¿Estaría viva realmente?.
Cuando Laura se dispuso a darme una segunda carta vio que se le había caído y se fue corriendo fuera del bar para buscarla.
De nuevo a solas, cogí la llave pez que estaba encima de una mesa y salí del restaurante. Me dirigí a las escaleras que había antes de los baños (en este mismo pasillo) (76) y bajé al sótano. Allí, me deshice de un par de monstruos y cogí una lata de disolvente del interior de un ascensor. Tras esto, regresé a la primera planta y encaminé mis pasos al "lobby".
Ya en la sala de espera, grabé la partida en un pequeño sofá y fui al mostrador de la recepción (77), leí la nota que había encima y entré dentro. En una de las casillas para el correo encontré la llave de la habitación 312. Tras esto, subí por las escaleras del "lobby" y me dirigí a la "cloack room". En su interior encontré un botiquín, cartuchos de escopeta y balas de pistola. También me fijé en un maletín que había sobre un escritorio (78), lo abrí usando la llave pez y de su interior cogí la llave de la habitación 204. Sin perder un segundo fui a esa habitación y usé la llave para entrar. Dentro, cogí la llave del ascensor para empleados y me adentré por un boquete que había en una pared. En la nueva habitación me fijé en una fotografía que había sobre la cama (79), estaba tachada con pintura y no se distinguía bien, así que usé el disolvente y asunto arreglado. La mancha de tinta se dispersó dejando al descubierto un código (era distinto en cada partida). Introduje dicha clave en el maletín que había junto a la cama y me hice con la caja de música de la cenicienta. Con ella en mi poder, fui al ascensor de esta misma planta y entré en la habitación que tenía justo al lado (tuve que usar la llave del ascensor para empleados para abrir la puerta). Dentro salvé mis avances, cogí dos bebidas isotónicas y me metí en el ascensor (80). Pero en el instante en que entré totalmente al ascensor se puso a sonar la alarma de sobrepeso.
Me fijé en el cartel y vi que indicaba que el peso máximo era el de una persona, ¿entonces, cual era el problema?. Ah... claro, mi "chupa" pesaba que no veas debido al gran cantidad de objetos que llevaba en los bolsillos. Deposité todo lo que tenía (todo, hasta la linterna) en el armario de la derecha y bajé a la primera planta por el ascensor.
Ya abajo, pillé el mapa de pared de la izquierda y corrí al interior del "pantry", donde encontré la caja de música de Blancanieves en un estante. Acto seguido fui a la oficina para coger la cinta de vídeo y un abrelatas del interior de una caja fuerte (81). Después salí de la oficina y bajé al sótano por la puerta de enfrente. Allí, fui a la "boiler room" para hacerme con un botiquín y la llave del bar. Con ésta en mi poder fui a la cocina, dónde hallé tres bebidas isotónicas y usé el abrelatas en el bote que había sobre la encimera. Abrí la lata con impaciencia pensando que era de aceitunas, pero lo único que encontré en su interior fue una ►


77


79

bombilla, ¡qué decepción!.
Realizado esto, entré en el bar "Venus Tears" y usé mi recién cogida bombilla en una lámpara (82) para poder ver con claridad dónde estaba la cerradura de la puerta. Usé la llave del bar en dicha puerta y salí. Desde aquí hice todo el camino hasta el ascensor de la segunda planta recuperé todas mis cosas.
De nuevo armado hasta los dientes me dirigí al "lobby" y puse mi atención en una gran caja de música.


80

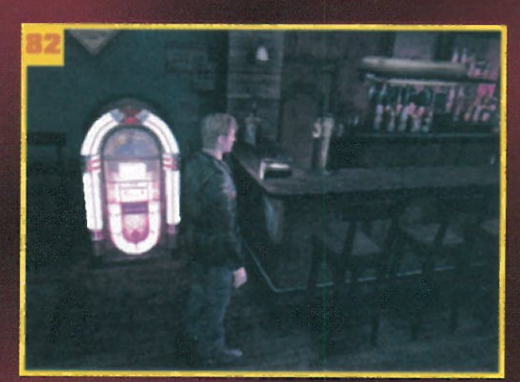
Puzzle de la caja de música

Para que la música sonara correctamente tenía que colocar mis pequeñas cajas de música en el orden correcto.
Tras muchas pruebas llegué a la conclusión de que para fácil o normal el orden era Cenicienta, Blancanieves y Sirenita.
Sin embargo, para difícil la colocación correcta era Cenicienta, Sirenita y Blancanieves.
¡Cómo para no saber de cuentos infantiles!



Al colocar las cajas en el orden adecuado una música comenzó a sonar y apareció ante mí la llave de las escaleras del hotel. Con la llave en mi poder, subí a la tercera planta por las escaleras y la utilicé para entrar por la puerta. Ya dentro vi justo enfrente de mí la "habitación 312". Saqué la llave con nerviosismo y penetré en la sala. Dentro no había nadie, pero aproveché que había un reproductor para ver la cinta de vídeo que tenía en su interior (83).
La verdad que me reveló la grabación fue estremecedora, por lo que me senté totalmente abatido en el sofá. En ese instante apareció Laura y yo le confesé todo lo que acababa de recordar. La niña, muy dolida, me insultó y se marchó corriendo. Yo seguía allí sentado, sin ganas de seguir adelante, pero, de pronto mi radio comenzó a sonar y mezclada con las enormes interferencias pude distinguir... ¡la voz de Mary!.
Salí rápidamente de la habitación y me quedé sorprendido al ver la extraña transformación que se había producido en el hotel.


81


82


83

LOS 5 FINALES: ¿CÓMO QUIERES QUE ACABE EL JUEGO?

El final de «Silent Hill 2» variará dependiendo de algunas decisiones o actitudes que hayáis tenido durante el transcurso de la partida. Hay cinco diferentes y nosotros, por supuesto, hemos descubierto todos. No temáis que no os los vamos a desvelar, pero lo que sí os vamos a decir es como conseguir cada uno de ellos:

Final "Agua":

Para conseguir este final procura que te hieran con frecuencia y cúrate lo menos posible. Es decir, que intenta ir el mayor tiempo posible al mínimo de vida.
Además, examina con frecuencia el cuchillo de Angela y escucha al completo la conversación de los auriculares y la del último pasillo antes del enemigo final.

Final "María":

Para obtener este final pasa el mayor tiempo posible con María, intenta que te hieran lo menos posible e ir siempre bien de vida, y siempre que dejes sola a María en algún sitio ve a visitarla con frecuencia. Por último, no se te ocurra examinar ni la foto ni la carta de tu esposa y no escuches la grabación de los auriculares ni la conversación del final.

Final "Abandono":

Este final se consigue de la siguiente forma:
Intenta ir siempre al máximo de salud y ser lo menos alcanzado posible por los enemigos. Examina de vez en cuando la foto y la carta de tu esposa y no protejas muy eficazmente a María cuando vaya contigo (incluso puedes darle a veces con el palo, pero sin llegar a cargártela). El último requisito es que escuches la totalidad de la grabación y la conversación del final.

Final: "Renacimiento"

Finaliza el juego consiguiendo los cuatro "items" secretos que os hemos explicado antes.

Final: "Perro"

Consigue la llave perro y úsala para entrar en la "Observation room" de la tercera planta del hospital en modo "pesadilla". Asegúrate de que has visto la cinta de vídeo antes de ir a dicha sala.

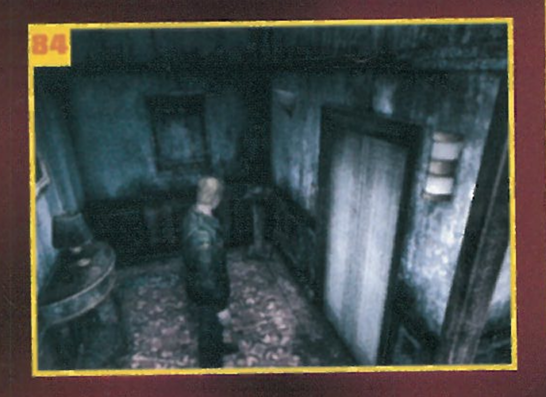


13. HOTEL PESADILLA

Para colmo de males mi linterna dejó de funcionar. Bajé a la segunda planta y entré en la "reading room". Dentro encontré un radiocasette, me puse los auriculares y escuché la desconcertante grabación... ya sí que no me enteraba de nada. Corrí a la "habitación 202" y al entrar fui teletransportado a la 219. ¿?

Desde esta sala me dirigí al ascensor (84), pero antes de entrar cogí dos ampollas de una mesilla. Tras esto, descendí al sótano y allí el agua me llegaba por la cintura. En el bar "Venus Tears" cogí dos bebidas isotónicas, dos cartuchos de escopeta, dos cartuchos de rifle y un botiquín. Cuando tuve todo salí al pasillo y me dirigí a las escaleras de arriba. Allí me encontré con Angela y tuve una extraña conversación con ella. Todo estaba cubierto en llamas por lo que regresé por donde había venido.

Subí a la primera planta y de nuevo todo era diferente, había vuelto a cambiar el panorama. Después, me dirigí a la única puerta accesible (a la derecha, junto a la "security office") y entré.







Recorrí este oscuro pasillo y pasé por la segunda puerta. En esta sala salvé la partida (85) y entré en la puerta del al lado. Dentro contemplé como dos Cabeza-Pirámide mataban (por tercera vez en el juego) a María (86).



CABEZA-PIRÁMIDE "AL CUADRADO"



Los dos enormes monstruos estaban armados con lanzas. Para matarles me fui moviendo de esquina a esquina de la enorme sala sin parar, manteniéndome así lejos de su alcance, y en cuanto tuve la oportunidad les disparé con el rifle o con la escopeta (mejor con la escopeta si no tenía demasiada munición de rifle).

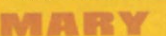
Acabar con ellos fue complicado y me llevó un buen rato, pero cuando lo logré ambos monstruos se quedaron como petrificados en mitad de la habitación.

Cuando esto sucedió me acerqué a los cabeza-pirámide y les robé un huevo odín y otro escarlata. Tras esto introduje un huevo en cada puerta (ejem) y entré.

En este lugar avancé por el pasillo y entré por la puerta de enfrente. En el nuevo corredor oí la voz de Mary mientras corría hacia la puerta del final. En esta nueva zona (87) corrí por la derecha y subí hasta arriba del todo por una larga escalera de metal.

Cuando llegué arriba del todo observé los acontecimientos (variaban de una partida a otra) y me puse en guardia...





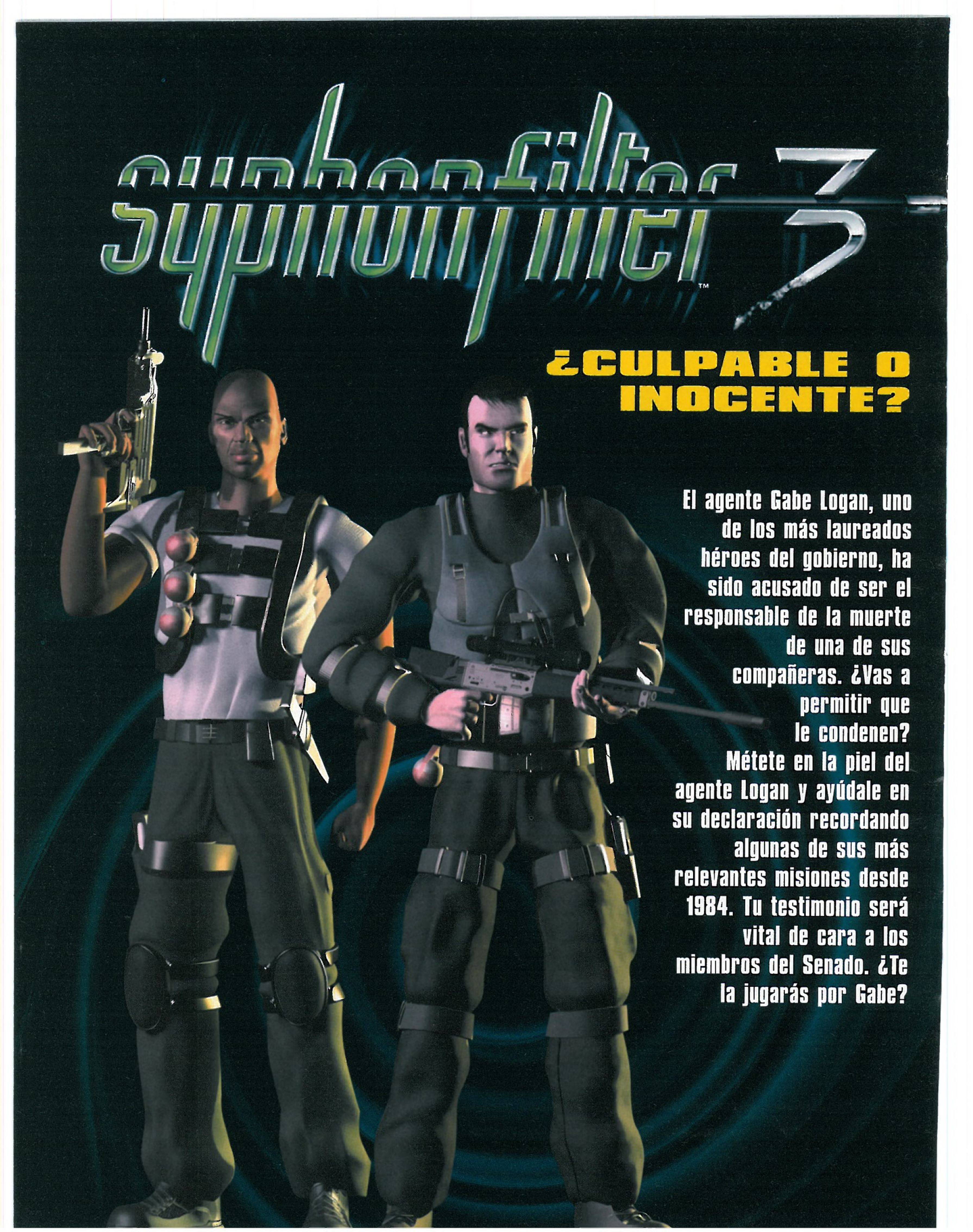
MARY



La verdad es que derrotar al enemigo final no me supuso ningún problema. Procuré no acercarme mucho a él (algo fácil teniendo en cuenta el tamaño de la sala) y evité los enjambres de mariposas negras que me lanzaba constantemente. Sin parar de moverme ni un instante mantuve a raya al demonio con el rifle y en muy poco tiempo cayó derrotado.

Por fin había puesto término a esta horrible pesadilla... ¡¡¡Disfruta del final!!!



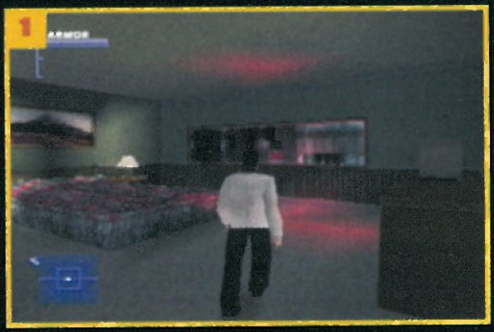


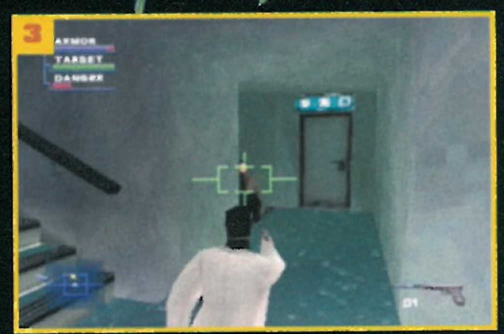
Syphon Filter 3™
¿CULPABLE O INOCENTE?
El agente Gabe Logan, uno de los más laureados héroes del gobierno, ha sido acusado de ser el responsable de la muerte de una de sus compañeras. ¿Vas a permitir que le condenen? Métete en la piel del agente Logan y ayúdale en su declaración recordando algunas de sus más relevantes misiones desde 1984. Tu testimonio será vital de cara a los miembros del Senado. ¿Te la jugarás por Gabe?

Misión 1

HOTEL FUKUSHIMA

Tras recibir instrucciones de Lian Xing dirígete al mostrador de la izquierda. Pide la llave de la habitación 413 al recepcionista y asciende por ascensor. Una vez arriba, sigue el pasillo de la izquierda y entra en tu habitación (1). Allí, dirígete al baño y recoge el equipo. Al hacerlo te percatarás de que en el edificio de enfrente se encuentra un rehén custodiado por varios terroristas (2). Primero elimina al terrorista del tejado. Para hacerlo, espera a que se pare en la parte derecha del edificio y dispárale en la cabeza con el rifle de mira telescópica. Ahora deshazte del resto de malhechores de la misma forma. Cuando los hayas matado a todos, Lian Xing te dirá que te reúnas con ella fuera del hotel. Así que sal de la habitación, mete un poco de plomo al enemigo que hay fuera y sigue el pasillo. En la esquina, encontrarás una habitación con dos máquinas de refrescos en la que puedes recoger un chaleco antibalas. Cógelo y baja por las escaleras de derecha mientras te deshaces de todos los enemigos que intenten frenarte (3). Cuando llegues abajo del todo se te encomendará un nuevo objetivo: rescatar a un rehén al parecer bastante importante. Pues bien, avanza por la izquierda y tras descender unas escaleras hallarás a un empleado del hotel maniatado. Acaba con los terroristas que le vigilan y continúa hasta que comience una secuencia. En cuanto termine, empieza a correr a toda velocidad detrás de los terroristas para evitar que escapen.

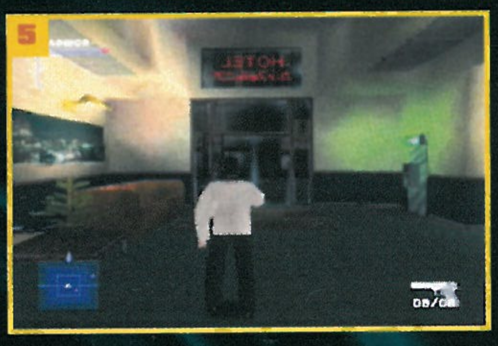

1


3

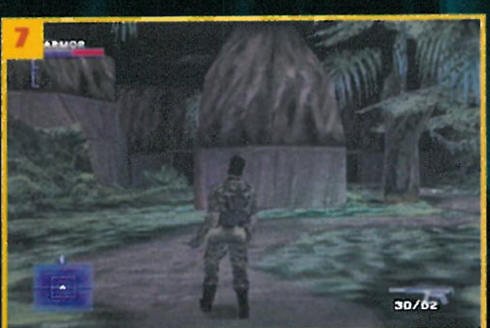

2


4

Llegará un momento en que se detendrán y abrirán fuego. Para eliminarles lo mejor es que te valgas de las escaleras para cubrirte (4) y les endoses disparos en la cabeza. Tras eliminar a todos la rehén te seguirá, así que ten cuidado en que no la hieran. Atraviesa la cocina y sigue por el pasillo de la derecha. Al final de éste, Gabe dejará allí al rehén y lo único que te resta por hacer es abandonar el hotel con la satisfacción del deber cumplido (5).


5


6

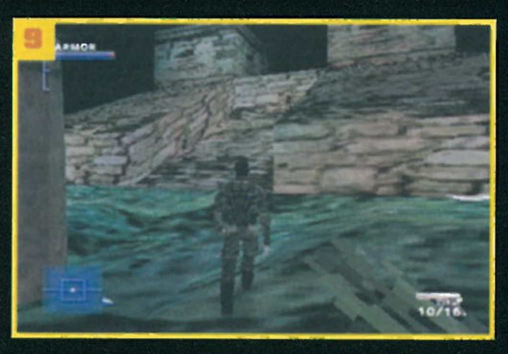

7

Misión 2

LA PLANTACIÓN OCULTA DE RHOEMER

Desde tu posición inicial sigue recto hasta que te topes con Lian Xing. Ve tras sus pasos mientras os deshacéis de los enemigos que os salgan. Llegarás a un lugar donde hay ubicada una torreta enemiga (6). Destrúyela con una granada y sigue a Lian hasta la siguiente torreta. Repite la operación anterior y no pierdas de vista a tu compañera. Al llegar a un campamento enemigo encontrarás a Ellis, que ha sido ejecutado, presta atención a la radio ya que se te encomendará un nuevo objetivo: Recoger tres muestras de una determinada planta. Antes de ponerte a buscar, sigue de nuevo a Lian y destruye otra torreta. Un poco más adelante Lian se separará de ti en una pequeña base enemiga (7). Introdúcete en la cabaña de la derecha, sigue por la puerta que hay a la derecha nada más entrar y avanza hasta el final. Por el camino te las verás con varios soldados y encontrarás un chaleco antibalas, cógelo y entra por la puerta más cercana a la caja que contiene el chaleco. Aquí, coge la escopeta y la M-16 de los contenedores y examina el ordenador (8). Tras esto, sal de la habitación y corre por la puerta de la derecha. Al salir verás un helicóptero preparado para despegar, acércate un poco hacia él y elimina a todos los soldados que encuentres. (Cuidado porque algunos están muy bien camuflados entre la maleza). Cuando la zona esté despejada, sabotea el motor del helicóptero que está situado en el morro del mismo. Una vez hecho esto, regresa sobre tus pasos (7) y entra en la otra cabaña. En la segunda habitación encontrarás un contenedor con los kits de transporte de muestras. Ahora, coge el detector de minas de esta misma sala y avanza por el único camino posible. De nuevo en la selva, ve al frente hasta llegar a una construcción de piedra (9), en el centro de la misma -subiendo la cuesta- podrás recoger la potente M-79. Tras esto, el siguiente ►



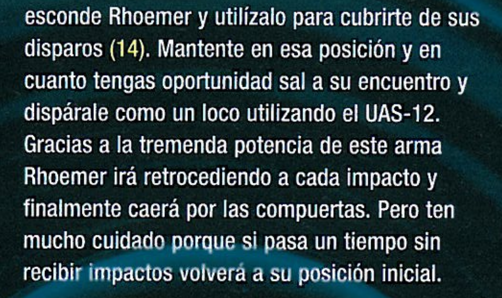
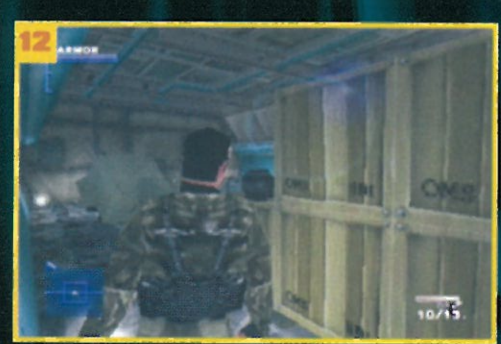
paso a seguir es en encontrar las tres plantas. En esta imagen tenéis donde se hallan: (10). Cuando las tengas, te percatarás de que te queda un objetivo por cumplir: Liberar a dos rehenes -R en la captura-. Pues bien, lo único que tienes que hacer es mirar el mapa, ver donde se encuentran e ir hasta allí para liberarlos. Completada esta tarea, lo último que te queda por hacer es abandonar la jungla por el túnel -La T en la captura-. Ten mucho cuidado porque por los dos accesos posibles al túnel el terreno está minado. Para evitar las minas será indispensable que hayas cogido el detector. El modo de hacerlo es avanzar lentamente y fijarte en el radar (11). Los puntos rojos señalan las minas y el triangulo del mismo color indica donde se encuentra la mina más próxima a ti. Si lo haces despacio y prestas mucha atención, no tendrás ningún problema para atravesar el campo minado y alcanzar el túnel. Una vez conseguido, prepárate para lo siguiente.

Misión 3
LUCHA A MUERTE CON RHOEMER

Esta misión es de altos vueltos pues nada más comenzar te encontrarás en un avión que surca los aires. Para empezar elimina a los dos soldados que te atacarán nada más comenzar y examina el casco ABS (12). Hecho esto, sigue el pasillo hasta que se active una secuencia. Cuando termine coge la UAS-12 y un chaleco antibalas de los contenedores.

Con ellos en tu poder sube por las escaleras metálicas que conducen a la cabina del avión. Allí, deshazte solamente del copiloto (13) o de lo contrario fallarás la misión y tendrás que empezar de nuevo. Realizada esta tarea, pulsa el botón que hay junto a la salida de la cabina para abrir las compuertas del avión y regresa a donde empezaste esta misión para enfrentarte a Rhoemer.

Para eliminar a este viejo conocido no intentéis dispararle sin más, porque lleva una coraza que le hace totalmente inmune. La forma de acabar con él es sencilla: avanza hacia el coche junto al que se esconde Rhoemer y utilízalo para cubrirte de sus disparos (14). Mantente en esa posición y en cuanto tengas oportunidad sal a su encuentro y dispárale como un loco utilizando el UAS-12. Gracias a la tremenda potencia de este arma Rhoemer irá retrocediendo a cada impacto y finalmente caerá por las compuertas. Pero ten mucho cuidado porque si pasa un tiempo sin recibir impactos volverá a su posición inicial.



PARA SER UN ESPÍA DE PRIMERA...

*1 - **Ahorra munición siempre que te sea posible**. Hay dos maneras de hacerlo: La primera es utilizando el cable electrificado siempre y cuando haya muy pocos enemigos en pantalla. Y la segunda consiste en que trates de disparar siempre a la cabeza de los "malos", sobre todo cuando estén equipados con chaleco antibalas.*

*2 - **Cuando te encuentres un chaleco antibalas no vayas corriendo a cogerlo**. Fíjate primero en que estado se encuentra el que llevas y si está poco dañado no utilices el nuevo. Déjalo donde lo has encontrado que quizá te haga mucha más falta cuando hayas avanzado más.*

*3 - **Al comienzo de cada misión o cuando te den nuevas órdenes en medio de una, mira siempre el mapa**. La mayoría de las veces se encuentra señalada la localización exacta de los objetivos a cumplir.*

*4 - **Mientras juegas fíjate constantemente en tu radar**. Se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla y muestra la posición de enemigos, objetos, objetivos... Úsalo para evitar sorpresas desagradables.*

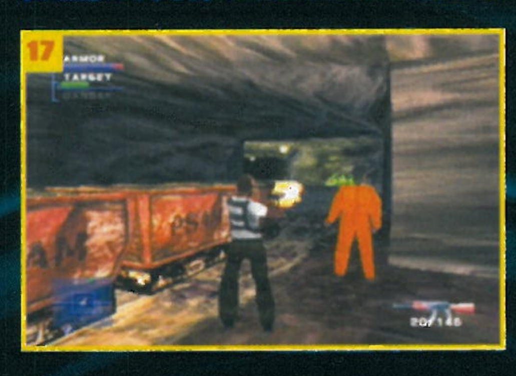
Misión 4
LA MINA DE ORO

Por primera vez en el juego cambiamos de personaje, y controlamos a Lawrence Mujari. Tu primer objetivo como Mujari será aterrizar en el puente de la grúa (15). Maneja con precisión el paracaídas y mata al guardia que lo custodia mientras todavía estés en el aire. Una vez en el puente, corre hasta el final y salta a la zona rocosa de enfrente. Allí, coge los explosivos que se encuentran en el contenedor y descuélgate hacia abajo del todo. Ahora, penetra en el túnel (16), sortea las cajas de madera y sigue avanzando hasta que llegues de nuevo a cielo abierto.
En este lugar deshazte de los soldados y adéntrate en la mina 411. Protege a los esclavos del ataque de los soldados y habla con ellos para que te sigan. Ahora avanza hacia la vía (17) y sigue de frente hasta llegar a un puente de metal. Mucho cuidado en esta zona porque a ambos lados del puente hay apostados varios enemigos. Elimínalos valiéndote del muro para cubrirte (18) y avanza hasta que se vayan los rehenes. Tras esto sigue descendiendo por la mina.
Al llegar a cielo abierto tendrás que evitar la ejecución de Dejesus. Para hacerlo elimina al enemigo que le escolta con el rifle de mira telescópica (19). Una vez hecho esto, ayuda a Dejesus a eliminar al resto de enemigos y habla con él. Tu última tarea aquí es regresar a la zona de la vía (17) y colocar los explosivos en el lugar donde encontraste a los esclavos.


15

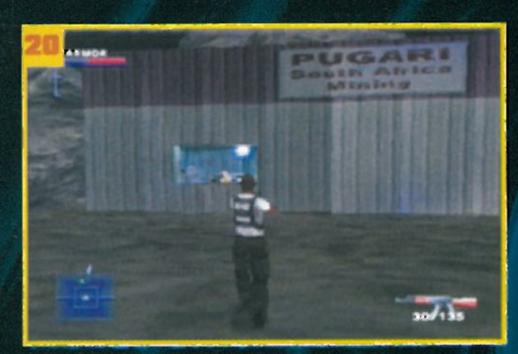

16


18


17


19

Misión 5
COMPLEJO PUGARI

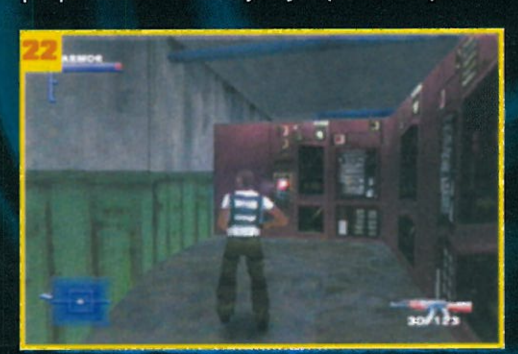


20

Nada más empezar, corre a toda velocidad hacia la vía y activa el interruptor de la vagoneta. Cuando estés arriba, agáchate hasta que llegues a tu destino. Ahora sube la rampa y dirígete a la caseta de la izquierda (20). Entra y habla con Jones. Sigue de frente desde la puerta y sube por la siguiente rampa (a la derecha de la subida, en un saliente, puedes coger la M-79). Cuando llegues a una zona con un camión detenido (21), elimina a los enemigos y coge un chaleco que hay detrás del vehículo aparcado. Corre por el único camino posible y penetra en el subterráneo. Ten cuidado porque el suelo es de rejilla y te pueden disparar.

Activa el generador de energía (22) y avanza por el pasillo que hay a la izquierda. Al salir ve por la derecha y cuando termine la secuencia, elimina a los dos enemigos que saldrán del subterráneo. Avanza por donde han venido esos enemigos y en la sala de los ordenadores activa el de la derecha. Al hacerlo, se organizará un tiroteo en el que te ayudará Dejesus. Cuando hayáis limpiado la zona reúnete con él y síguele. Al llegar al ascensor te atacarán tres soldados (23). Están equipados con chaleco antibalas, así que para eliminarles lo mejor será que te cubras en algún lugar seguro e intentes dejarles secos de un tiro en la cabeza.

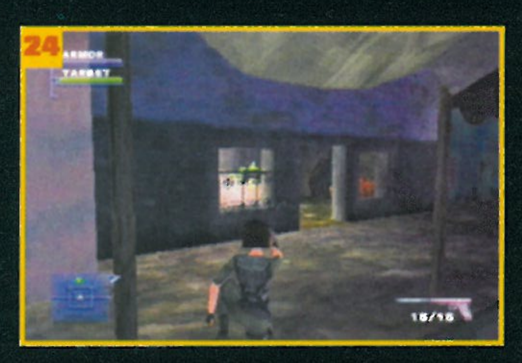

21

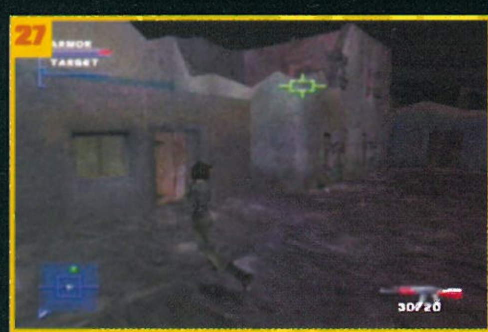

22


23

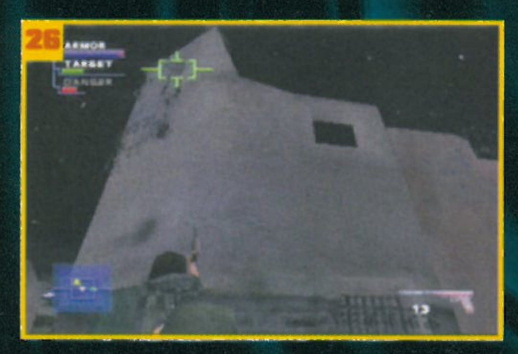
Misión 6
DISTRITO SHIRPUR

En tu primera misión como Lian Xing, métete por la primera calle a la izquierda y avanza hasta una casa abierta (24). Dispara a la cabeza del soldado desde la ventana y entra. Sigue por la derecha y trepa al piso superior. Continua avanzando hasta que llegues a una sala con las paredes pintadas de verde y baja por el hueco. Desciende una vez más por la trampilla y haz una foto al mapa del movimiento de tropas de Gregorov (25). Una vez hecho esto, continua por el túnel y al llegar a la bifurcación elige el camino de enfrente. En la esquina encontrarás el arsenal de armas, examínalo y Lian se encargará de colocar los explosivos. Cuando los haya plantado tienes 20 segundos para salir pitando por el pasillo de la izquierda. Al final de éste, sube a la mesa de madera y desde ahí trepa al piso superior para evitar la onda expansiva. Ahora escóndete debajo de la ventana, elimina a todos los soldados que veas y al primero de los siete francotiradores, que se encuentra escondido arriba (26). Completada esta tarea, sal por la izquierda y trepa al muro derruido y desde ahí, podrás eliminar a otro francotirador. Tras hacerlo, baja y coge un chaleco antibalas del contenedor que hay sobre la mesa. Ahora, sube al muro que hay justo frente a donde se encontraba el último francotirador (27). Ya arriba, escóndete tras la pared y elimina al tercer francotirador. Aquí mismo podrás coger un chaleco antibalas y la AU300, un arma capaz de atravesar cualquier superficie y con la que podrás ver a través de las paredes. Cuando la tengas, baja de nuevo a tierra firme y corre por la izquierda hasta que encuentres una entrada en forma de agujero en un muro. Atraviesa ese pasillo y justo a la derecha de la salida encontrarás al cuarto francotirador. Dispárale a la cabeza y sigue de frente hacia el arco de color rosa pero no entres. Sitúate justo a la entrada y a la izquierda hallarás otro francotirador, ya sólo quedan dos. Ahora, avanza de frente a la entrada del arco y súbete a la roca (28) para alcanzar el piso superior. Arriba, no salgas por la puerta y usa el AU300 para eliminar al penúltimo francotirador desde detrás de la pared. El último de los francotiradores se encuentra escondido en una ventana en la posición que señala la imagen (29). Cuando le hayas eliminado, regresa al autobús y súbete encima de él para eliminar a seis francotiradores que intentan destruir tu helicóptero.







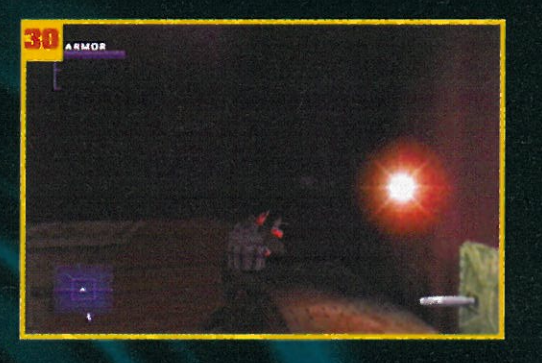






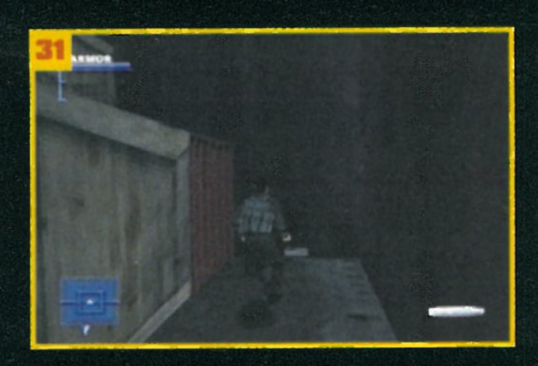
Misión 7
EVITA EL DESEMBARC

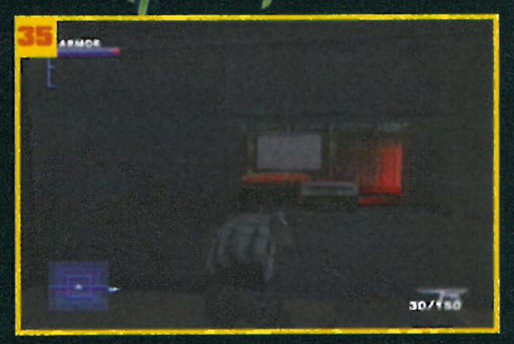
La siguiente misión de Logan es colocar tres explosivos en el interior de un barco. El primero de los explosivos debes colocarlo justo al principio, en la esquina que hay detrás de Gabe (30). Tras hacerlo, sal por la única puerta posible y en la bifurcación toma el camino de la izquierda y en cuanto puedas gira a la derecha pasando después por la puerta del mismo lado. En esta habitación, planta la segunda carga de explosivos (31) y sal por el pasillo de la derecha. Avanza recto hasta que veas un pasillo a la izquierda. Atraviésalo y entra por la puerta. Tras la secuencia, deshazte de los dos enemigos y coloca el tercer C-4 en la esquina superior izquierda (32). Realizada esta tarea, sal de la habitación y corre por el pasillo de la izquierda. En el tramo de pasillo en el que te ataquen dos enemigos, fíjate en una pequeña puerta en la pared y pasa por allí. Una vez dentro, sube por el ascensor y en la maquinaria planta el



Misión 8
INVESTIGACIÓN EN L

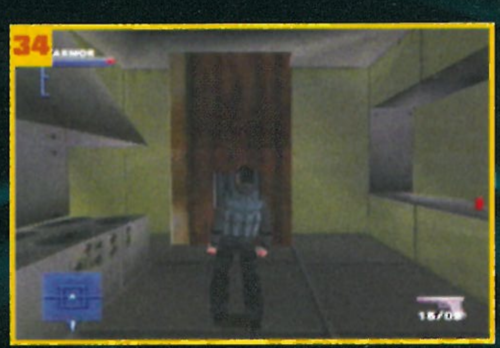
Nada más empezar, corre por el pasillo de la izquierda. Escala hasta el nivel superior y sigue por el pasadizo de la derecha. Aquí, coge la pistola Falcon del contenedor y continúa hasta el siguiente punto de control. Corre por el camino de la izquierda teniendo mucho cuidado de los enemigos que se esconden tras las esquinas. Tras recibir nuevas órdenes por radio, sigue recto y luego tuerce a la derecha. Baja por las escaleras y sigue por la derecha para alcanzar un nuevo punto de control. Una vez hecho esto, continúa por el camino opuesto y cuado llegues a una zona en la que hay varias cajas de madera, salta para alcanzar el piso superior (37). Desde aquí, desciende al pasillo inferior y después de coger munición para el UAS-12, avanza por el camino opuesto. Cuando alcances el punto de control detente. Asómate con cuidado para no ser visto y dispara primero al bidón de combustible que está colocado arriba a la derecha (38). Tras la primera explosión dispara rápidamente a los bidones más

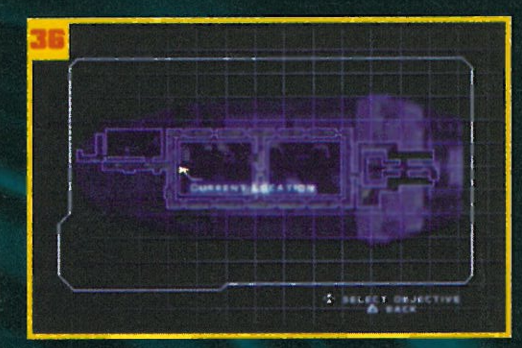




señuelo (33). Tras esto, coge dos contenedores que hay a ambos lados de las escaleras y sube. Continúa recto hasta presenciar una secuencia de vídeo. Cuando termine verás que se aproxima el cocinero. Escóndete donde las escalerillas metálicas y síguele hasta la cocina. Ya allí, mata al cocinero y asciende por el montacargas (34). En esta nueva sala, avanza y ocúltate en la esquina junto a la puerta. Cuando pase el capitán no se percatará de tu presencia, así que equípate con la 9mm silenciada y dispárale a la cabeza por la espalda. Ahora, coge el manifiesto de encima de la mesa y ve por donde ha salido el capitán. Ve por el pasillo de la izquierda si quieres coger unas granadas y después ve por la derecha. Desciende las escaleras y sigue de frente por el pasillo. Al final de éste encontrarás una nueva puerta. Entra en la sala que tiene una enorme mesa y tras deshacerte de los enemigos, coge el video (35). Para finalizar, sal de esta habitación y ve por la derecha hasta el final del pasillo. Entra en la última puerta, baja por las escaleras y cuando salgas ve primero a la izquierda y luego a la derecha. Sigue recto ese pasillo y en la segunda entrada a la derecha podrás coger el Spyder. Armado con él, haz todo el camino hasta la salida (36). Cuando llegues allí, tendrás que cubrir a tu compañera Maggie mientras opera con la grúa para poder escapar. Utiliza el rifle de mira telescópica o el sistema de puntería manual para ser más eficaz.

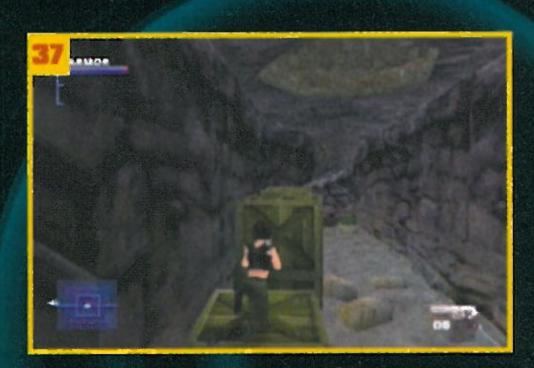






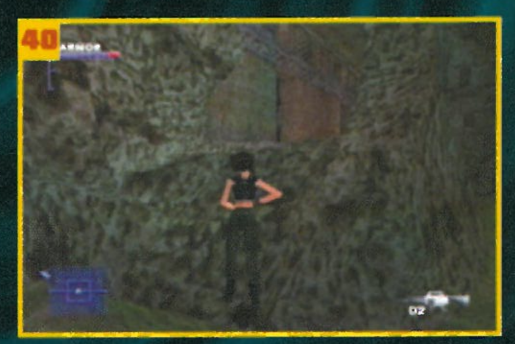
AS RUINAS AZTECAS

cercanos. Si lo has hecho correctamente verás una pequeña secuencia de vídeo y a dos soldados que se dirigen hacia tu posición. Acaba con ellos y entra en la sala de la izquierda. Allí, libera al científico que hay escondido tras las cajas y descarga los datos del ordenador. Cuando los tengas destruye la computadora y sal de esta habitación. Ahora, encamina tus pasos hacia la izquierda y libera a otro científico. Después entra en la siguiente habitación y destruye otro ordenador. Realizada esta tarea, vuelve y avanza por la cueva (39). Sal por la salida de la izquierda, coge el H11 del contenedor y sube por la cuesta. Antes de salir al exterior deberás despejar la zona. Así que acaba con todos los enemigos procurando no ser detectado (dispárales a la cabeza). Cuando no quede ni uno ve por la derecha hasta las celdas (40). Allí entra en la del medio y coge el lanzagranadas de gas. Avanza hasta el siguiente punto de control. Tu siguiente objetivo es liberar a la Doctora Weissinger. Así que avanza eliminando a

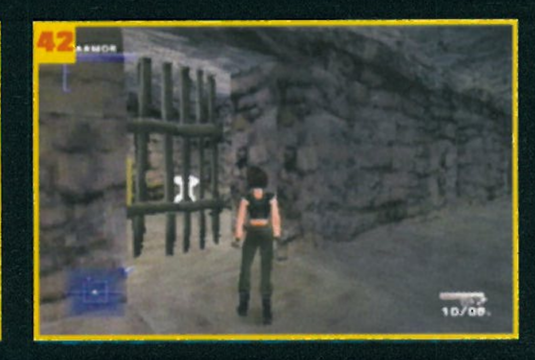






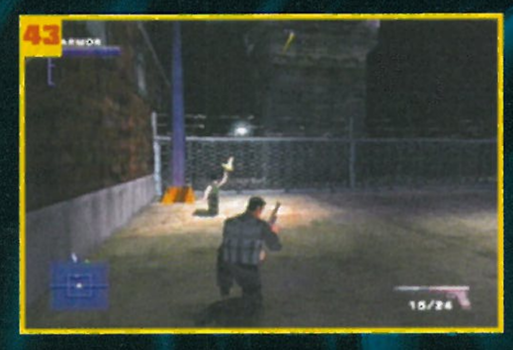


los soldados enemigos sin dejar que la hieran por el camino. Cuando logres eliminar a todos, habla con la Doctora y destroza un ordenador más. Ahora, sigue de frente a tu posición y avanza a través del boquete en el muro. Toma el camino del pasillo de la derecha y síguelo hasta la primera puerta accesible que veas. Entra, mata al guardia y coge las granadas. Ahora sal de aquí y sigue por el camino que hay justo enfrente. De nuevo al aire libre sigue recto hasta el final. Llegarás a una nueva zona custodiada con dos soldados. Mátalos y destruye tres ordenadores más (41). Completado esto, sigue por el nuevo camino y entra en la primera puerta a la derecha. Aquí, coge los explosivos y sal. Encamina tus pasos por la segunda entrada y al final encontrarás el último ordenador, la muestra del virus y un chaleco antibalas. Cuando tengas todo lo necesario dirígete a la tercera puerta para salvar a un nuevo científico y descender por el hueco que hay en el suelo. Aquí coge el objeto y vuelve a subir por donde entraste. Ahora regresa a la zona donde conseguiste las granadas. Junto a esa sala encontrarás una celda con un científico encerrado dentro (42). Vuela la puerta con los explosivos (cuidado porque tienes sólo 4 segundos desde que los instales para ponerte a cubierto sin salir herido) y libera al científico. Repite esta operación con la prisión que hay un poco más adelante y haz todo el camino hasta las celdas que hay cerca de donde tuviste la primera conversación con la Doctora Weissinger (40). Vuela por los aires las puertas de ambas prisiones para poner a salvo a los científicos restantes y sal pitando del complejo para dar por terminada esta trepidante misión.



Misión 9
CONTENCIÓN EN EL PUERTO

La misión es prevenir que cuatro camiones abandonen el puerto. Al comenzar ve hacia la derecha del puerto y luego a la izquierda. Verás a Maggie escondida. Tras hablar contigo, Maggie se situará en una posición más adelantada y se pondrá a disparar como una posesa (43). Pues bien, fíjate hacia donde dispara porque en ese lugar hay apostillado un francotirador. Lo que tienes que hacer es atravesar esa zona corriendo para evitar ser alcanzado por dicho francotirador (utiliza frecuentes volteretas para que le sea más difícil fijar tu posición). Al final de ese camino encontrarás el primer camión. Antes de colocarle los explosivos coge la HK-5 y el chaleco antibalas que hay en dos contenedores (uno junto al camión y el otro justo enfrente). Corre hacia la derecha para huir de la explosión del vehículo y penetra en la puerta de metal que tiene pintado un "3" de color amarillo. Ya dentro, sigue a Maggie y cuando ésta se detenga dispara a los bidones de gasolina para limpiar la zona de enemigos. Ahora, ve hacia la puerta de enfrente y coge el rifle francotirador silenciado que hay junto a ella (44). Hecho esto corre a toda velocidad hacia arriba. Cuando divises otro de los camiones (45) explosiónalo mientras tus compañeros despejan la zona. Realizado esto, dirígete hacia el lado opuesto del camión y sigue recto hasta que veas una secuencia de vídeo. Después de ella coge la MIL15 que hay la derecha de esta zona y ve por la entrada que hay junto al hangar número uno. Dentro del almacén encontrarás a Maggie y a Russel. Habla con ellos y cuando Russel salga corriendo síguele. Al poco verás que se detiene intentando abrir una puerta cerrada (46). Cúbrele mientras fuerza la cerradura y en cuanto logre abrirla, entra. En este lugar sube las escaleras de metal y protege de nuevo a Russel mientras abre la caja fuerte. Cuando lo logre, desciende las escaleras, coge el chaleco antibalas que hay justo delante y corre hacia la derecha e inmediatamente después a la izquierda. Avanza por esta zona y cuando veas una puerta con un "3" amarillo pintado dispara a los bidones que hay cerca para abrirte camino (47) y sal. Nada más salir gira hacia tu izquierda y antes de volar el camión coge un chaleco antibalas y una Spyder que hay justo detrás del vehículo. Cuando hayas destruido el camión corre recto hacia el lado contrario hasta llegar al túnel. Al principio de éste hallarás un chaleco antibalas y un poco más adelante encontrarás el último de los camiones a destruir. Planta los explosivos rápidamente y huye para dar por finalizada esta misión.

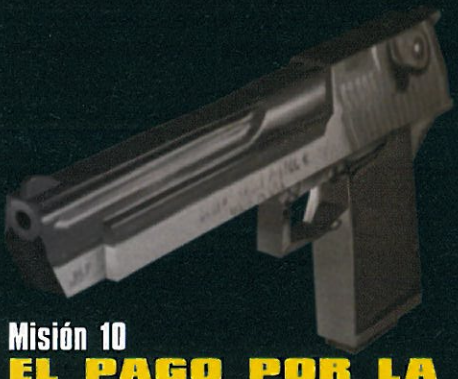












Misión 10
EL PAGO POR LA TRAICIÓN

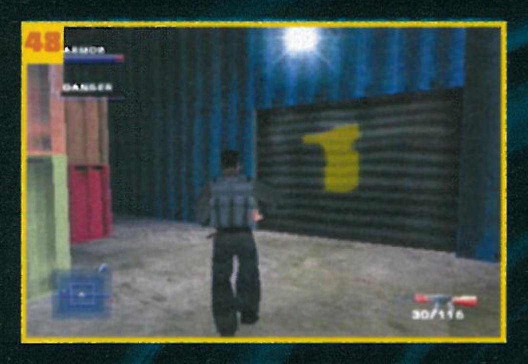
Al comenzar te atacarán dos enemigos, acaba con ellos y avanza recto por el túnel. Justo al final encontrarás la HK-5 y un chaleco antibalas. Ahora, sal del túnel y continua avanzando de frente hasta que veas el hangar número uno (48) y sigue por la izquierda. En esa zona verás a Nigel. Primero coge la PK-102 que hay a la derecha y después habla con él. Te dirá que vayas tras sus pasos y que le cubras (49), así que hazlo. Cuando lleguéis al camión, coge el chaleco antibalas del contenedor que hay en el suelo y tendrás que acabar con Nigel, que ha resultado ser un traidor. Equípate con la MIL 15 y corre de frente hacia su posición utilizando los salientes de la pared para cubrirte de sus disparos, y en cuanto le tengas a tiro suéltale un zambombazo con tu "peaso" MIL (50). Con esto acabarás con el traidor y la misión.

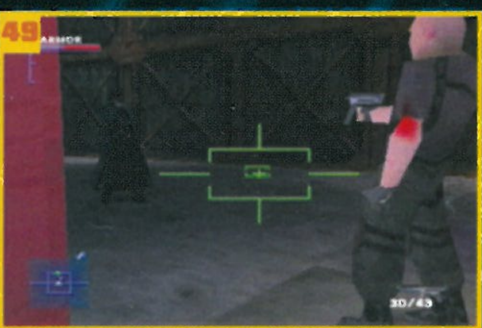


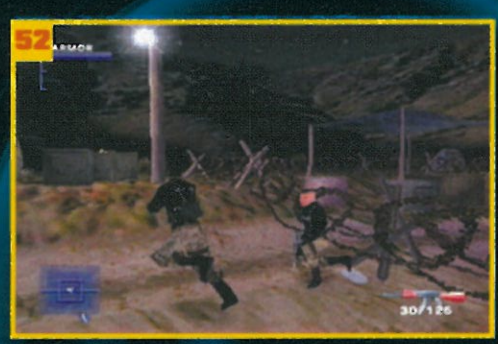


Misión 11
PROTEGE AL CONVOY

Elimina a todos los enemigos en el tiroteo para que pueda avanzar el camión. Corre detrás de él y cuando se pare de nuevo, avanza campo a través por la izquierda del vehículo. Al poco y tras abatir un par de "malos" hallarás la entrada de una cueva (51). Recórrela entera, y cuando estés al otro lado reparte la ración de plomo correspondiente a los terroristas. Tras esto, recoge el chaleco antibalas que hay en una de las esquinas y regresa por la cueva. Ahora, sigue otra vez al camión y cuando llegues a una zona cercada mata a todos los enemigos. Al hacerlo Ellis pondrá una bomba para abrir paso (52), así que ponte a cubierto antes de que estalle. Ya con el camino libre, coge el chaleco antibalas y encárgate tú de volar la siguiente parte de la cerca. Cuando estalle sigue a Ellis y cuando diviséis una mina, desciende por la izquierda del puente y avanza recto. No muy lejos y situado en lo alto de un montículo de piedra verás a un francotirador (53). Dispárale a la cabeza antes de que se percate de tu presencia y regresa a la zona del camión, pero sitúate justo debajo del puente. Verás que hay una mina colocada en las vigas que se encargan de sostener el puente. Para desactivarla, sube a la viga con la ayuda de la roca y simplemente pulsa "triángulo" cuando estés sobre el artefacto. Completada esta tarea, reúnete con Ellis y sigue por la carretera. En un preciso momento el camión se detendrá de nuevo y ahora te tocará a ti cubrir a Ellis mientras él desactiva otra mina (54). Cuando lo logre seguid avanzando. El siguiente obstáculo a batir son dos francotiradores situados en medio de la carretera. Pues bien, en cuanto el camión se detenga avanza sigilosamente por la derecha, pero no por la carretera. Fíjate en el radar y cuando veas que estás por detrás de los francotiradores (55), asómate y dispárales a la cabeza rápidamente (asegúrate de que apuntas a la cabeza porque llevan chaleco antibalas). Ahora el camión seguirá su camino, pero en medio del paso sufriréis una emboscada. Protege a Ellis y al camión eliminando lo más rápidamente posible a todos los enemigos. Tras esto, pilla el chaleco que hay a la izquierda y corre detrás del camión. Al final del trayecto os encontraréis con la salida cercada y un buen número de soldados enemigos. deshazte de todos ellos (56) y destruye la cerca para terminar.















Misión 12
DESTRUYE EL TANQUE

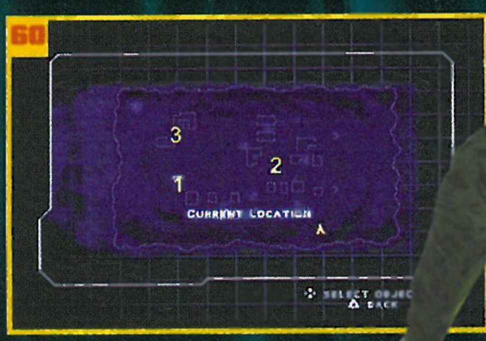
En cuanto Logan termine su conversación por radio prepárate para empezar a disparar. Elimina al soldado que viene corriendo hacia ti y a los dos que hay subidos en lo alto de los edificios derruidos. Tras esto, coge el chaleco antibalas que hay detrás del camión de la misión anterior y la M-16 que está detrás de una esquina siguiendo por esa misma pared. Ahora, avanza recto mientras acabas con todos los enemigos que hay apostillados en zonas elevadas (57). Al llegar a una zona más abierta recibirás instrucciones por radio, presta atención. Tras la conversación mata a los soldados enemigos que te salgan, y avanza hasta unas ruinas que hay un poco más adelante (58). Aquí hazte con los explosivos C-4 y con un chaleco antibalas que hay a la derecha.

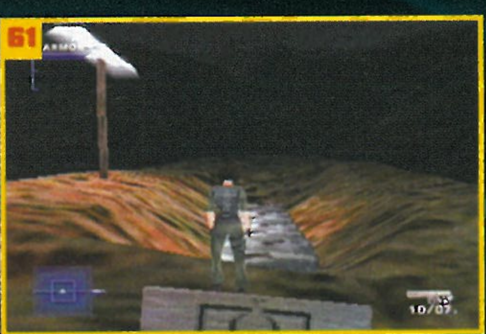
Llegados a este punto pueden pasar dos cosas: si te has tomado tu tiempo hasta llegar aquí verás un tanque detenido justo enfrente de donde se encontraban los C-4. Pero si por el contrario has sido muy rápido, el tanque no habrá llegado todavía. Pues bien, sea como sea tu objetivo es destruir dicho tanque con uno de los C-4. Si el tanque está detenido (59), corre hacia él esquivando sus disparos, plántale los explosivos y aléjate de la zona para poder explosionarlo sin riesgo. Si por el contrario no ves ningún tanque, tienes dos opciones: esconderte en algún sitio seguro hasta que llegue y después colocarle la bomba o también puedes plantar el C-4 en medio de la carretera y explosionarlo en el momento justo en el que pase por encima. Cuando hayas destruido el tanque concluirá la misión.





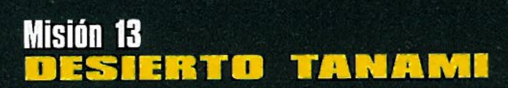




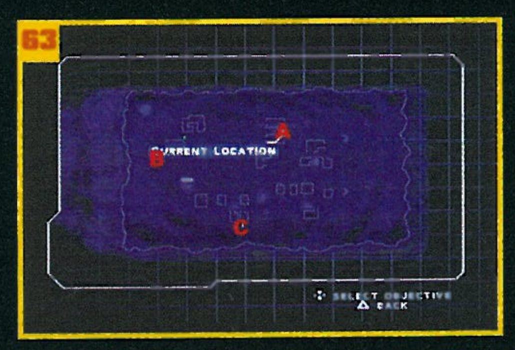



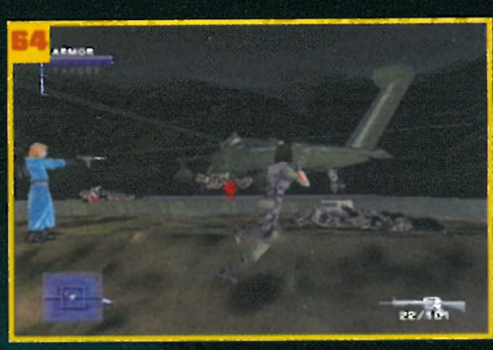




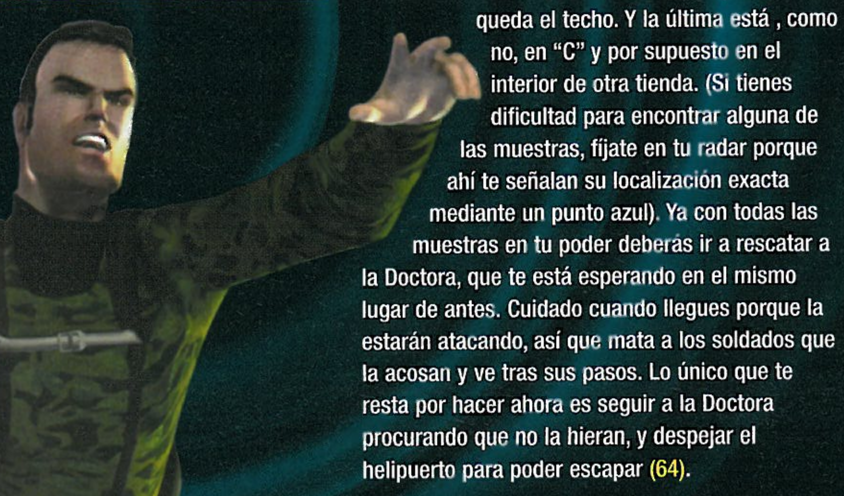


Misión 13
DESIERTO TANAMI



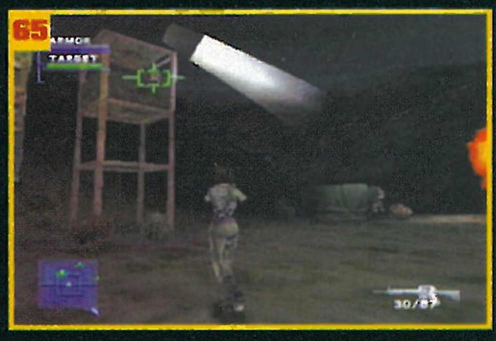


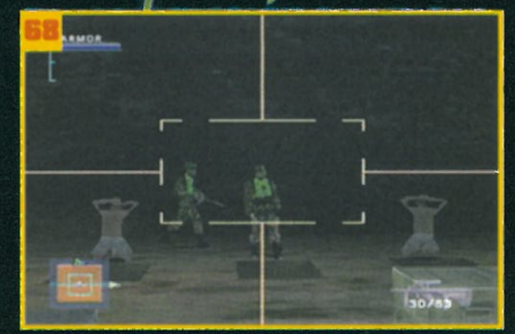
De nuevo tomas el control de Lian. Te encuentras en una zona muy abierta y los objetivos a cumplir se encuentran señalados en el mapa (60). Lo primero de todo corre hasta la zona "1" (fíjate en la captura). Allí hallarás las pruebas del genocidio (61). Fotografía los cadáveres para tener pruebas y corre hacia "2". Cuando veas una estación de comunicaciones (62) examínala y encamina tus pasos a la tercera zona. Justo antes de llegar al lugar donde se encuentra retenida la Doctora Weissinger deberás acabar con cuatro soldados que vigilan la zona. Cuando lo hayas hecho penetra en las instalaciones (la zona vallada) e introdúcete en la tienda para hablar con la Doctora. Tras esto te encomendarán otro objetivo: encontrar tres tubos de ensayo con distintas sustancias (63). El primero está situado en "A", dentro de una larga tienda. El segundo, se encuentra en "B" en otra tienda en la que sólo queda el techo. Y la última está , como no, en "C" y por supuesto en el interior de otra tienda. (Si tienes dificultad para encontrar alguna de las muestras, fíjate en tu radar porque ahí te señalan su localización exacta mediante un punto azul). Ya con todas las muestras en tu poder deberás ir a rescatar a la Doctora, que te está esperando en el mismo lugar de antes. Cuidado cuando llegues porque la estarán atacando, así que mata a los soldados que la acosan y ve tras sus pasos. Lo único que te resta por hacer ahora es seguir a la Doctora procurando que no la hieran, y despejar el helipuerto para poder escapar (64).

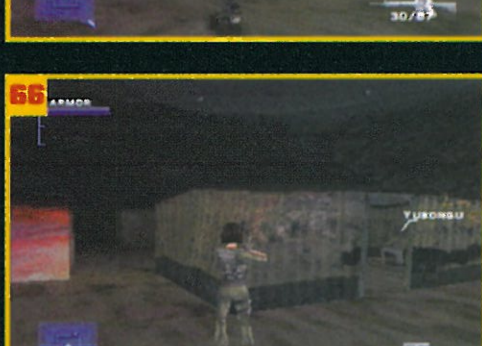


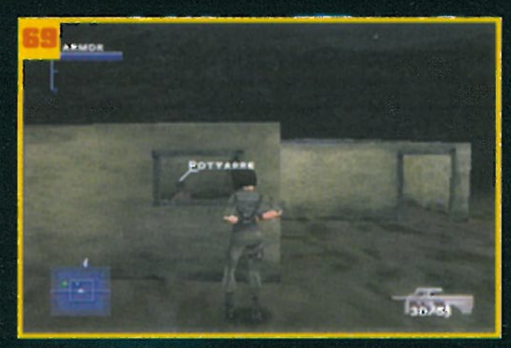
Misión 14
COLONIA YUENDUMU

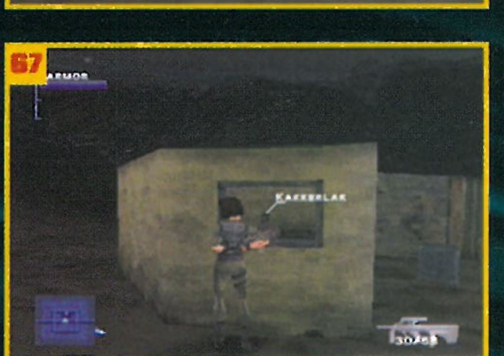
En esta misión comienzas con dos objetivos: dar el antídoto a seis aborígenes y asesinar a Silver. Al empezar, coge el chaleco y sigue hasta la posición del comandante. Ten mucho cuidado de las torres enemigas ya que si te descubren eliminarán a los aborígenes (65). No intentes eliminar a los soldados, esquívalos. A mitad de camino te toparás con una zona llena de casas. Dentro de dos de ellas encontrarás dos aborígenes a los que administrar el antídoto (66) y (67). Tras curarles avanza hasta donde están el comandante y otro soldado, pero escóndete. Cuando veas a los dos enemigos vigilando a los aborígenes equípate con la AU300 y afina la puntería. Observarás que hay uno de ellos parado en el centro y otro paseando (68). Pues bien, apunta a la cabeza del que está parado y en cuanto el otro pase justo detrás dispara para matar a los dos pájaros de un tiro. Realizado esto, cura a los aborígenes y corre hacia la izquierda. En la segunda casa que te encuentres hallarás otro aborigen (69). Ahora sal de la casa por la puerta que hay justo enfrente y corre hacia la derecha. Al poco verás una plataforma de madera en el suelo de la que sale bastante humo. Pues bien, esa plataforma no es ni más ni menos que el techo de la construcción en la que se encuentra el último aborigen (70). Con todos los aborígenes curados tendrás que volver hasta el principio de esta fase y robar el camión para alcanzar el helipuerto.













Misión 15
AVERIGUACIONES EN LA NIEVE

Nada más empezar escóndete en algún lugar seguro y elimina al francotirador de la torre (71). Después sigue recto y repite la operación con el siguiente francotirador. Ahora avanza hasta que te den ordenes por radio. Sigue de frente para ver a Demarco. Antes de liberarle observa bien la zona porque hay varios enemigos escondidos entre los árboles esperando a que te acerques al agente para saltar. Tras liberar a Demarco avanza por entre unas enormes rocas (72) y sigue recto hasta que veas a unos agentes federales. Habla con ellos y elimina al enemigo que saldrá detrás y que matará a uno de los agentes federales. Después de esto verás como en único agente que queda se marcha con los miembros de Militia. Lo que tienes que hacer es disparar al agente federal con la pistola de dardos para que huyan los chicos de Militia. Tras esto, continua avanzando y en cuanto veas un tendido eléctrico corre hacia el primer poste (73). Coloca el blanco en él y deshazte de todos los enemigos. Ahora sigue por el camino y detente en una zona en la que hay fuego. Tras la interesante secuencia regresa a la zona del tendido eléctrico y retira el blanco del poste. Ahora haz todo el camino hasta el final del bosque mientras vas eliminando a los agentes federales. En el lugar señalado (74) dará por concluida la misión.

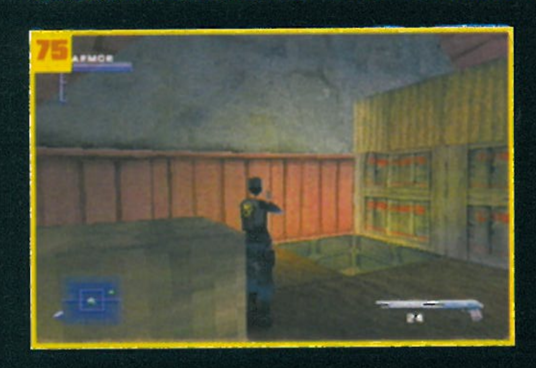


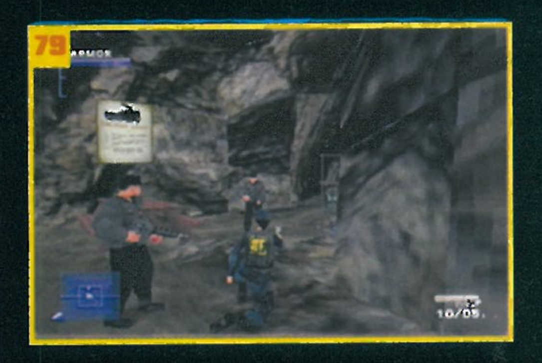






Misión 16
COMPLEJO DE LOS MILITIA



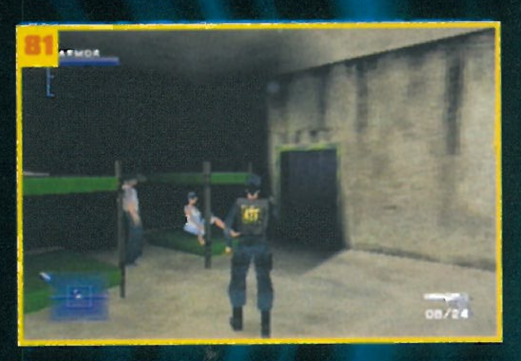


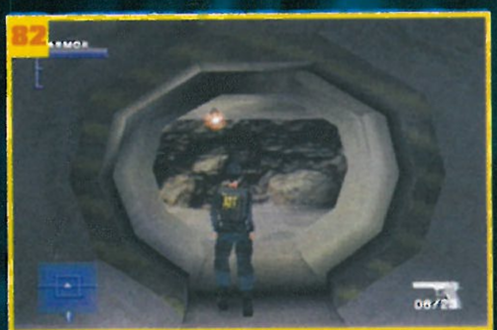
Dentro del complejo, corre hasta el final y verás la entrada al rancho. Trata de llegar a la puerta de enfrente sin caerte por el hueco y avanza por ella. En esta habitación busca una trampilla y desciende por ella (75). Ya abajo verás dos agentes federales vigilando a un miembro de Militia. Lo que hay que hacer es eliminar a los dos agentes. Para hacerlo, quédate quieto desde tu posición y equípate con la HK-5 silenciada. Apunta a la cabeza del que está parado y en cuanto que su compañero llegue a su posición dispara una rápida ráfaga a ambas cabezas. Si no lo haces correctamente y eliminan al miembro de Militia, carga la partida desde el último punto de control e inténtalo otra vez hasta que lo logres. Ahora habla con el prisionero y desciende por otra trampilla que está en una de las cuadras. Recorre el pasadizo y cuando divises una rejilla en el techo (76), elimina al enemigo. Después encamina tus pasos al final del túnel y sal. Al salir verás a otros dos hombres de Militia custodiados por otros tantos agentes. Para matar a los dos federales a la vez equípate con el rifle francotirador y sitúate detrás de ellos a una distancia considerable. Haz zoom y cuando las dos cabezas estén en el mismo ángulo de tiro (77) dispara. (si lo haces mal tendrás que repetirlo). Completada esta tarea, habla con los cautivos y abre la puerta pequeña de la izquierda. Corre de frente y escala a lo alto del contenedor. Desde allí alcanzarás la zona que te indican al entrar. Aquí, sitúate sigilosamente tras el coronel Silver y colócale el aparato teledirigido en la espalda sin que se entere (78). Cuando el coronel se vaya síguele hasta que veas un pozo. Aquí verás al agente Kelly. Libérale y mata con su ayuda a los federales. Completado esto desciende por el pozo y ve hasta el final (79). Allí verás a dos miembros de Militia que te pedirán que te arrodilles, hazlo. Después de una charla, tendrás que seguir a los dos hombres. Ayúdales en el tiroteo y avanza por la puerta roja. En la zona controlada por los Militia, avanza desde la puerta y ve a la derecha. Entra en la casa de color rojo. Aquí, coge la M-79 . Tras esto, escóndete detrás del tronco y acaba con los francotiradores. Ve hacia la casa que hay frente al tronco y entra. Baja la rampa y corre por la derecha. Aquí retira el colchón para encontrar una entrada oculta.




Misión 17
BÚNKERS SUBTERRÁNEOS

En los subterráneos ve tras los pasos de Dakton y cuando se pare a colocar unos explosivos cúbrele (80). Hecho esto, continua detrás de él hasta que se pare. Aquí, ve por la izquierda para coger la Falcon en una cueva. Sigue de frente por el único camino posible mientras proteges a Dusty. Al poco llegaréis a una zona totalmente oscura en la que es bastante peligroso avanzar. Sigue a Dusty desde muy cerca para no caerte y a mitad de camino éste te dará unas gafas de visión nocturna. Continúa siguiendo al muchacho sin perderle de vista hasta que se detenga otra vez en unas escaleras de madera. Sube por ellas y mata a los agentes para conseguir un punto de control. Ahora, coge el chaleco antibalas y sigue de nuevo a Dusty. Cuando encontréis a su madre (81), verás que está herida, así que tendrás que encontrar un kit de primeros auxilios. Sal por la puerta más alejada de la litera y luego ve por la izquierda. En la bifurcación (82) elige el camino de la derecha y al final, abre la puerta de metal para conseguir el kit de primeros auxilios. Con éste en tu poder, regresa a por la madre de Dusty y atiende sus heridas. Ya abajo ve abriendo el camino con Dusty para que la mujer no corra ningún peligro. Cuando lleguéis a una enorme sala repleta de bancos Dusty colocará unos explosivos en la puerta y huirá con su madre por una salida secreta. Limpia la zona de agentes y ve tras ellos rápidamente para finalizar la misión.





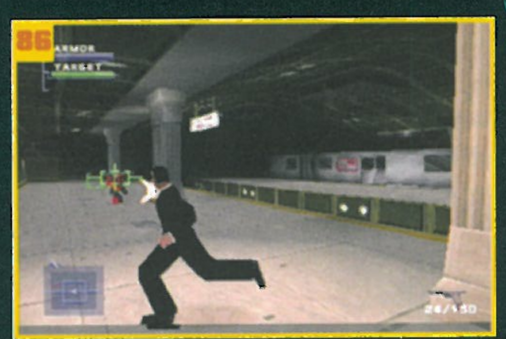
Misión 18
EDIFICIO DEL SENADO

Corre recto y luego a la derecha para despachar a los dos primeros enemigos. Hecho esto, entra en la primera puerta a la izquierda, pasa al servicio de caballeros, mata a los dos enemigos y dispara al respiradero para subir (83). Arrástrate hasta el lado opuesto y baja. En esta sala activa el control de las puertas, coge la K3G4 y sal. Encamina tus pasos al baño de señoras y dispara al respiradero. Haz todo el camino hasta el lado contrario y desciende. En este lugar examina la fotografía y la librería (84) para obtener el código de cancelación. Cuando lo tengas abandona esta sala por la puerta que abrirá un enemigo y ve a rescatar a los rehenes. Cuando llegues a su posición (85), elimina a los "malos" para liberarles. Tras hacerlo te encomendarán un nuevo objetivo: alcanzar el ascensor del metro. Ya abajo, atraviesa la vía para alcanzar el anden (86) e introdúcete en cualquier vagón para escapar.

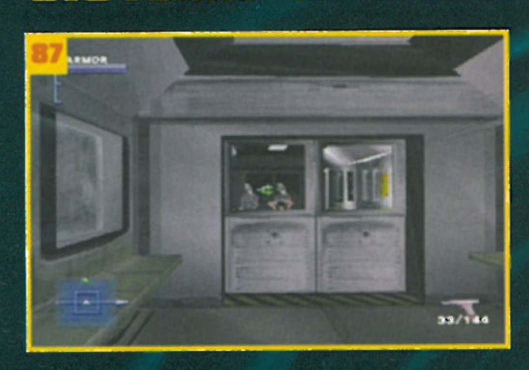








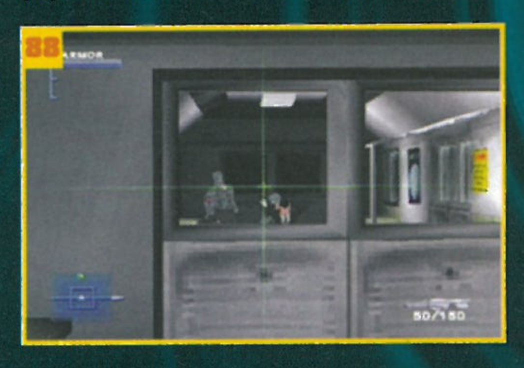
Misión final
SISTEMA DE METRO DEL SENADO



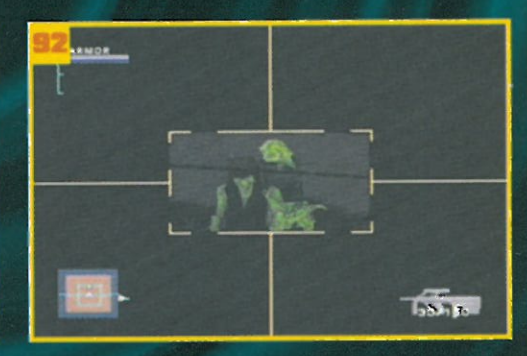




En el tren limítate a avanzar por los vagones eliminando a todos los enemigos que salgan. Al poco te informarán de que hay tres rehenes en el interior. Sigue avanzando hasta que veas al primero (87). No irrumpas de golpe en el vagón o le matarán. Así que mata a los dos terroristas desde el vagón anterior con sendos tiros en la cabeza y libérale. Tras esto, continua avanzando y repite la misma operación con el segundo y tercer rehén. (88). Ahora sigue recorriendo el tren hasta que te encarguen matar a la teniente de Aramov. En ese mismo vagón coge la AU300 de un contenedor y sigue. Dos vagones más adelante encontrarás a la teniente. No vayas a por ella, simplemente apuntala con el AU300 desde el vagón anterior y dispara (89). Ahora sigue avanzando hasta el final del tren. Verás que la puerta del conductor está cerrada. Para abrirla coge los explosivos del contenedor, colócalos en la entrada y aléjate rápidamente (90). Tras la explosión te toparás con Mara Aramov que amenaza con matar a una mujer si te acercas. Además, cualquier intento de disparar desde ahí es inútil puesto que la protege un cristal blindado (91). Pues bien, la solución está en trepar al techo del tren por encima del marco de la puerta. Corre hasta el final del tren y apunta al suelo con el AU300 (92). Desde ahí podrás alcanzar a Mara sin mayores problemas y, por fin limpiar la reputación de Gabriel Logan y dar por terminado este trepidante juego para PSOne.







Devil May Cry

LA LUCHA DIABÓLICA POR DEFENDER A LA HUMANIDAD (1º PARTE)

Un héroe atormentado con ansias de venganza, un castillo maldito plagado de criaturas salidas del averno y, a todo esto, la humanidad en juego. ¿Se le puede pedir más a una historia? Sí, que su desarrollo sea salvaje, espectacular y no nos deje ni un sólo segundo de respiro. Pues eso es exactamente lo que encontraréis en «Devil May Cry», aunque llegar hasta el final no será fácil. Aquí os ofrecemos el camino para alcanzar el ecuador del juego.
El mes que viene, tendréis el resto

MISIÓN 1: La maldición de las muñecas sangrantes

OBJETIVO: ROMPER EL SELLO MÁGICO Y ABRIR LA PUERTA MALDITA.

Nada más empezar el juego y antes de pasar al interior del castillo, debes recoger dos esferas: una amarilla situada junto a una estatua, y otra azul (1) que está escondida en un pequeño templete al que debes saltar.
La misión comienza cuando entras en el castillo. Tu primer objetivo es bastante sencillo: abrir la puerta sellada por una mano roja (2) en el hall del castillo. Para ello simplemente tienes que recoger un total de 45 esferas rojas (3) desperdigadas por la habitación en la que te encuentras.
No olvides recoger una esfera azul situada a la izquierda de la estatua del ángel, en el segundo piso, y 100 esferas rojas que conseguirás si saltas en la punta de la lanza de la estatua central.
Una vez que hayas cruzado la puerta bloqueada, encontrarás 4 bonitas armaduras que esconden algunas esferas rojas y una azul. En la siguiente habitación, tus ansias destructivas tienen de nuevo recompensa, y si no te lo crees, dale un sablazo a la mesa. Sube por la escalera y sal por la única puerta que hay. En el estanque de la izquierda de la nueva habitación encontrarás una esfera azul. Vuelve a la habitación anterior y sube al piso de arriba por el hueco del techo (4). Tras coger una llave vieja de la mano de una marioneta, tiene lugar el primer enfrentamiento (5): tranquilo, es algo sencillito (pero no te acostumbres). Después de acabar con todos los enemigos, desanda el camino hasta llegar al hall del castillo y usa la llave vieja en la puerta verde. (6) Así entrarás en la habitación del avión (llamada así por una buena razón). En el ala izquierda del avión encontrarás una esfera azul y si saltas a la hélice conseguirás un buen montoncito de esferas rojas. Golpea un montón de veces el sello (7) que hay en la esquina de la habitación para activarlo y así bajar en ascensor al sótano plagado de marionetas. Acaba con todas (tanto las del sótano como las del primer piso) para abrir la puerta y, así, terminar la misión.

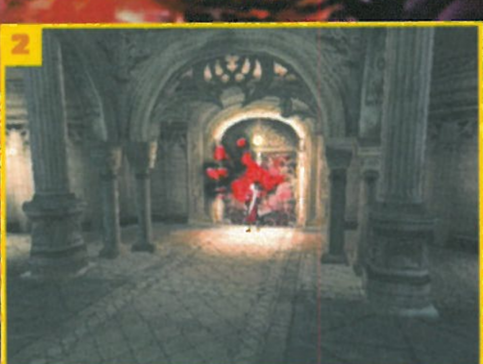

5


6


1


4


7


2


3

ATAQUES Y MOVIMIENTOS BÁSICOS

Es importante domines a la perfección todos los movimientos simples, ya que además de ser muy útiles (especialmente rodar o los saltos dobles), sirven como base para otro tipo de ataques más poderosos.

MOVIMIENTOS ESTANDAR

__Salto Doble__: Pulsa ▲ mientras estés saltando contra una pared.
__Rodar__: Manteniendo pulsado R1, aprieta ➡ ó ⬅ y ▲.
__Salto atrás__: Pulsando R1, aprieta atrás y ▲.
__Transformación en demonio__: Pulsa L1 cuando tu nivel de poder mágico sea mayor o igual a 3.

MOVIMIENTOS CON ESPADA

__Sablazo__: Pulsa ● una sola vez.
__Corte__: Pulsa ● durante un Sablazo.
__Doble sablazo__: Pulsa ● durante un Corte.
__Sablazo fuerte__: Pulsa ● durante Corte o Sablazo doble.
__Estocadas__: Pulsa ● medio segundo después de un Corte y continua pulsándolo rápidamente para dar más estocadas.
__Finalizar__: Al final de varias estocadas, es automático.
__Elevar__: Pulsando R1, pulsa atrás y ●.
__Uppercut__: Pulsa ● durante Elevar.
__Sablazo por encima de la cabeza__: Este es un golpe muy poderoso, que hace perder el equilibrio a los enemigos y al mismo tiempo los lanza para atrás. Pulsa ● durante un Uppercut o un salto.

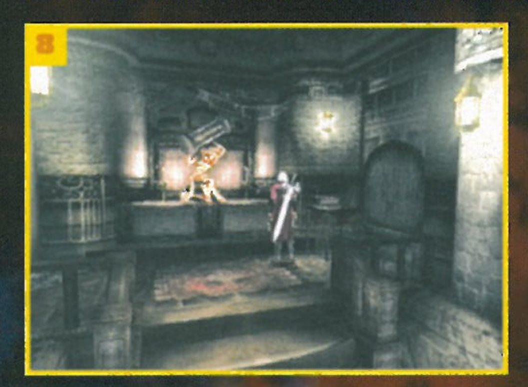
MOVIMIENTOS CON LOS PUÑOS

__Puñetazo__: Pulsa ● una sola vez.
__Cuerpo__: Pulsa ● tras un puñetazo.
__Patada__: Pulsa ● tras un puñetazo.
__Patada poderosa__: Pulsa ● tras una patada.

Devil May Cry

MISIÓN 2: El juicio de la muerte

OBJETIVO: ABRIR LA PUERTA HACIA LA CATEDRAL


8


9


13

Al comenzar, dirígete hacia la izquierda de Dante y abre la puerta. Encontrarás una habitación (8) con una estatua del tiempo para comprar ítems, una esfera azul y varias rojas (mira en las mesas). Vuelve atrás, camina hasta el final del pasillo (cuidado con las marionetas) y examina la estatua (9) para recibir dos preciosos regalos: un flipante vídeo y una súper-espada mágica. A partir de este mismo momento ya puedes comprar las magias correspondientes a Alastor, que es como se llama esta espada, tanto en las estatuas del tiempo, como en los tiempos entre misión y misión. Recomendamos, cuando tengas las suficientes esferas, comprar los ataques Air Raid, Stinger, Round Trip y Air Hike (por este mismo orden). Cruza la puerta situada justo al lado de la estatua y pasa a la biblioteca, donde te encontrarás una escopeta, varias esferas rojas y una llave vieja (10), que abre la puerta situada en la mitad del pasillo anterior (11). A través de esta puerta llegas a un jardín lleno de enemigos, pero también de esferas rojas (12) que obtienes al subir a la fuente. El siguiente paso es entrar por la puerta doble (13) del segundo nivel (las otras están bloqueadas por ahora) y así llegar hasta un pequeño altar (14) que tienes que mover a base de golpes. Por el hueco que acabas de descubrir llegas a un pasaje secreto, donde se encuentra el bastón del juicio (15). Con él en tu poder, sal del pasaje por la biblioteca, acaba con los espíritus de la muerte (tus nuevos enemigos) y vuelve a la estatua en la que conseguiste la espada Alastor (a la que seguro que ya has cogido muchísimo cariño). Colocamos el bastón del juicio (16) en la estatua y... fin de la misión.


10

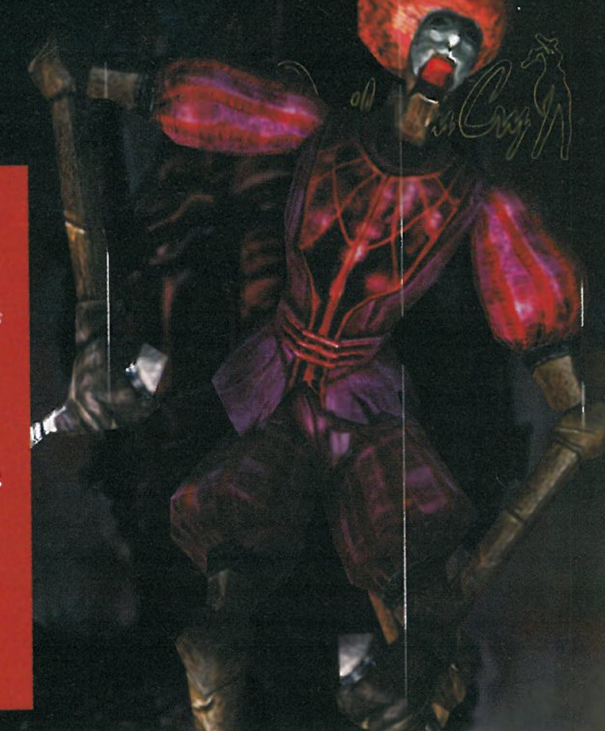

14


11


15


12


16



VARIAS RECOMENDACIONES

*- **Trata de romper** todos los objetos, porque suelen esconder esferas rojas, azules e incluso amarillas.*
*- Si es posible **no huyas de los enfrentamientos**, pues cuantos más enemigos elimines, más esferas rojas conseguirás en cambio, canjeables por nuevos ataques o items.*
*- **Si pretendes cumplir las misiones secretas debes acceder a ellas** en cuanto sea posible, sino puede que desaparezcan para siempre, así que procura fijarte bien en el cuadro de misiones ocultas.*
*- **Si pulsamos el botón de "vacilar" (R2) cuando encaramos a un enemigo**, nuestro nivel de magia crecerá. Esto es útil, sobre todo con enemigos pequeños. También puedes vacilar a los grandes, una vez muertos pero antes de que desaparezcan. Para hacer esto, el mejor es Phantom.*
*- **Conviértete en demonio siempre que puedas**: recargarás vida y tus ataques serán más poderosos. No obstante, intenta llegar con las pilas bien cargaditas a los jefes finales.*
*- **Compra, de vez en cuando, esferas moradas**. Así, incrementarás tu nivel de poder mágico.*
*- **El cuadro de armas cuerpo a cuerpo** que ofrecemos a continuación no contiene información sobre los controles y precios de los ataques mágicos porque están incluídos en lo menús del juego.*

ARMAS CUERPO A CUERPO

ESPADA FORCE EDGE:

Es la espada que tienes durante las dos primeras misiones. No es muy poderosa, pero es más de lo que necesitas para los enemigos del principio. La cambiarás automáticamente por Alastor en cuanto que la encuentres.

ESPADA ALASTOR:

*Una espada enorme con poderes eléctricos. La encontrarás clavada en una **estatua en la misión 2**. Su poder reside en su velocidad más que en la fuerza de sus ataques, aunque eso no implica que, gracias a la multitud de combos que podemos realizar con la espada, no sea un arma recomendable. Es más, si eres bueno con los movimientos de espada, ésta será tu arma favorita. Alastor también permite combos nuevos como lanzar la espada y disparar con un arma de fuego o atacar con los puños. Además algunas magias como Air Raid y Air Hike, facilitan la llegada a sitios inaccesibles. Otra magia interesante es Stinger con la que darás grandes saltos si la usas en el borde de una plataforma.*





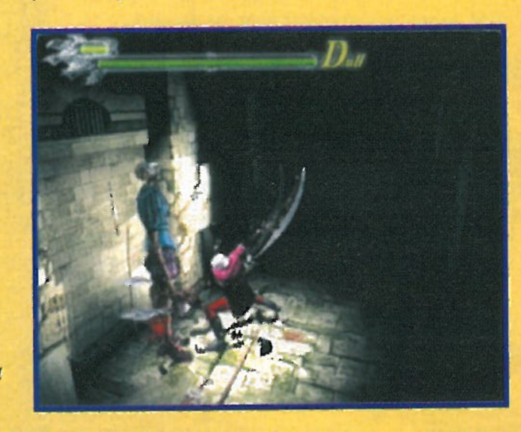
Los poderes que recomendamos comprar para esta espada son, por orden de preferencia, Stinger, Air Raid y Air Hike. Cuando tengáis estos, guardad las esferas rojas para los golpes de Ifrit.
GOLPES:
***Hoovering**: Volar por el cielo.*
***Stinger**: Estocada rápida con desplazamiento.*
***Round Trip**: Lanza la espada como si fuera un boomerang*
***Air Hike**: Permite doble salto en cualquier sitio*
***Air Raid**: Dispara electricidad mientras volamos*
***Vortex**: Girar sobre si mismo mientras nos lanzamos contra un enemigo.*

GUANTELETES IFRIT:

*Estos dos guanteletes de fuego se encuentran al final de unas plataformas voladoras en la **misión 9**. Su poder de ataque suple con creces el escaso alcance que tienen. ¡Claro que a quien le importa el rango cuando tardamos la mitad de tiempo en acabar con los enemigos usando a Ifrit que a Alastor!*
Precisamente sus magias están más orientadas al ataque que a la defensa: saltos rodeados de fuego, u ondas de fuego que queman a todos los enemigos son algunos ejemplos. ¿Las recomendaciones?, Inferno, Rolling Blaze, Kick 13 y Magma Drive, por orden de preferencia, claro.
GOLPES:
***Charge Attack**: Una versión más poderosa del puñetazo o la patada*
***Jump Kick**: Cae dando una patada mientras esté saltando*
***Magma Drive**: Un puñetazo que lanza al aire a nuestros enemigos al aire.*
***Kick 13**: Da una patada con desplazamiento, echando a los enemigos hacia atrás.*
***Rolling Blaze**: El cuerpo se envuelve en llamas dañando todo lo que toca.*
***Meteo**: Lanza una bola de fuego*
***Inferno**: Enciende un anillo de fuego que quema todo lo que está dentro de su rango.*

SPARDA:

Es un arma que supera con creces las anteriores: su rango es mayor que el de Alastor y, en cuanto a poder de ataque, supera a Ifrit. El único problema es que hasta casi e final del juego, no podrás convertirte en demonio ni realizar ninguna magia con ella. Además, cuando comiences a usarla tu poder mágico se pondrá a 0.



MISIÓN 3: El destructor del ardor

OBJETIVOS: SUPERAR LA PRUEBA Y CONSEGUIR LA NOVIA

Como todas las puertas están cerradas, dirígete al altar (17) que hay en la misma habitación, dónde nos espera la novia del león. Tras investigar el altar, se abre una puerta justo enfrente, hacia la cual debes dirigirte. La prueba que tienes que realizar en esta misión está escrita al final del puente que vemos, en una pequeña inscripción (18). Cuando la hayas leído vuelve atrás por el puente. Si, vaya sorpresa, ¿eh?, justo en mitad del puente un rayo cae sobre tu cabeza, rompiendo el puente y haciéndote caer al agua. Cuando estés abajo, corre hasta el final del pasaje submarino y acaba rápidamente (fíjate que la barra de salud baja lenta pero inexorablemente) con unas calaveras voladoras que aparecen. Sube en el ascensor iluminado (19) y regresa al puente derruido. Es el momento de recoger dos esferas azules y unas cuantas rojas. Si subes al marco de las puertas dobles frente a las cuales nos encontramos, varias esferas rojas (20) caerán del cielo.
Desde ahí vuela (si has seguido nuestras recomendaciones, podrás hacerlo) hasta una pequeña plataforma en la que te estará esperando una esfera azul. La segunda esfera está al otro


17


18


19

MISIÓN 4: Caballero negro

OBJETIVO: MUESTRA TU PODER AL TEMIBLE LEÓN Y LUEGO

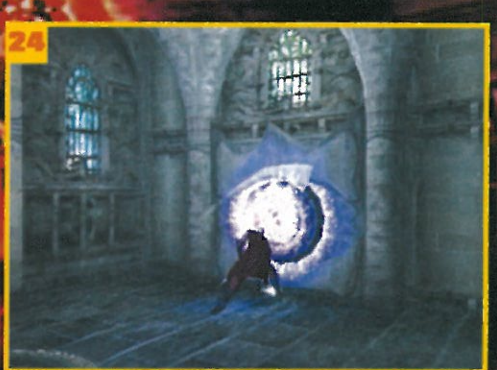
PHANTOM: MISIÓN 4



Esta vez acabar con él te va a resultar mucho más fácil que antes. Basta con que te dediques a esquivar, a base de saltos, las bolas de fuego que lance, y atacarle al final del pasillo, cuando deje de moverse, transformado en demonio.


22


23


24

De nuevo, dirige tus pasos al jardín. Antes de llegar debes derrotar una vez más a **Phantom** (22), al que no ha sentado nada bien la última derrota.
Una vez hecho esto, y ya en el jardín, usa la novia del león en la barrera de energía (23) que protege la estatua y destrózala con un par de golpes (más que nada, por no perder la costumbre de cargarte todo). Cuando consigas acabar con el león, al que sus amigos llaman **Shadow** en las fiestas caseras, podrás entrar por la puerta que hay situada justo encima de la estatua que acabas de destruir.
Te encontrarás en una sala cuadrada con una hueco en medio por el que debes saltar sin miedo a partirte la crisma. Al llegar abajo activa un sello con tu personal estilo (24). Monta en el ascensor que se acaba de iluminar, y al llegar arriba recoge la sentencia de muerte (25). Este objeto, aunque lo parezca, no es una espada, así que no babees.
Una vez hecho esto, entra en la habitación situada


25

en el nivel inmediatamente inferior y usa el objeto que acabas de recoger en la estatua de la mujer (26). De este modo conseguirás el alma de la melancolía. Antes de salir, sube a la cama para recoger unas esferas rojas, y, si te apetece, "haz unas compras" en la estatua del tiempo.
Una vez fuera no saltes al suelo, sino que, con un

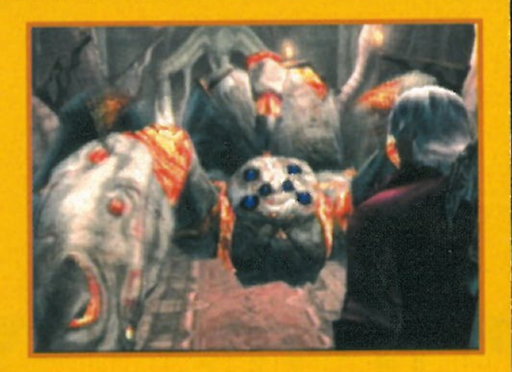
DEL LEÓN.

lado del puente derruido, tras pasar por un pequeño "momento plataformas 3D" (21). Ahora sí que pues recoger la novia del león, (que era tu objetivo inicial), y completar la misión.

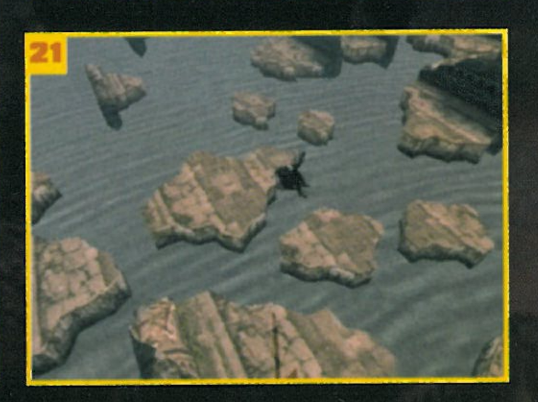
Ehhhh, no tan deprisa, antes de salir por la puerta debes sobrevivir a **Phantom**, el escorpión gigante, para lo cual te adjuntamos este bonito cuadro que puedes ver aquí abajo.

PHANTOM: MISIÓN 3

La mejor estrategia es no acercarte a él de frente y, siempre que puedas, saltar y atacarle en la parte superior. Otra forma es esperar a que termine de levantar columnas de lava (uno de sus ataques favoritos) y entonces atacarle directamente en la cara. Te resultará más fácil si estás convertido en demonio, porque tus ataques hacen más daño. Otro de sus golpes típicos es lanzar bolas de fuego, que podrás devolverle si las "bateas" con tu espada y tus excelentes reflejos. Tarda más o menos un segundo en cargar las bolas de fuego, así que tienes tiempo para prepararte.



En cualquier caso, no deberías malgastar mucha vida en este combate.



CONSIGUE EL "ALMA DE LA MELANCOLÍA"



SHADOW: MISIÓN 4



Lo importante es no quedarte quieto ni atacar con la espada, porque con cada impacto te lanzará pinchos casi imposibles de esquivar. Lo que debes hacer en este caso es saltar sin parar mientras disparas tus pistolas. Cuando deje al descubierto una esfera de energía negra, golpéala sin tregua con tu espada. Repite el proceso hasta que se vuelva de color rojo y entonces esquívale hasta que él solito explote.

NERO ANGEL: MISIÓN 4



Este es un enemigo relativamente fácil, por lo menos en esta misión (ya llorarás cuando te lo encuentres en sucesivas ocasiones). Basta que ataques sin parar hasta que se proteja con su espada, momento en el que debes alejarte un poco. Estate muy atento también a sus teletransportaciones, porque, de improviso, aparece a tu espalda y te da un tajo de "fliparlo". También suele lanzar rayos, aunque son sencillos de esquivar comparados con las bolas de Phantom (las bolas de fuego, se entiende).



doble salto en la pared que tienes detrás, sube al nivel superior. Ahí puedes recoger un par de cosas interesantes. Fíjate en una esfera azul en lo alto de una torre. ¿La ves? Bien, haz un doble salto justo en la dirección contraria a la torre: aterrizarás en una plataforma (27) donde te esperan unas cuantas esferas rojas. Desde ahí, usa Air Raid para volar hacia la esfera azul. Si fallas en algún salto, no pasa nada, puedes volver un poco más tarde, cuando tengas un ratito libre.

Ahora sí debes bajar hasta el nivel del suelo para hacerle la vivisección al jefe final: **Nero Angel** (28).





DOMINA LAS ARMAS DE FUEGO

*En **Devil May Cry** no todo son puñetazos, patadas y sablazos, sino que disponemos de un completísimo arsenal de armas de fuego Todas las armas que encontrarás en tu camino, excepto la **Nightmare Beta**, cuentan con munición infinita. Por último, no olvides que si te conviertes en demonio incrementarás notablemente el poder destructivo de cada arma.*
Con todo lo dicho, vamos a explicarte el manejo y la eficacia de cada arma. Este mes te presentamos tres de ellas, el resto las verás el mes que viene.

*PISTOLAS COLT: Estas dos pistolas, llamadas **Ébano** y **Marfil**, están en tu poder desde que comienzas la aventura. No son muy poderosas, aunque su cadencia de tiro, o lo que es lo mismo, el número de balas que dispara por minuto, es la mayor de todas las armas. Esto nos permite un par de cosas muy interesantes. La primera es que si saltas, y, mientras estás en el aire, disparas de forma ininterrumpida, te mantendrás en el aire, lejos del peligro de los enemigos. La segunda es que si después de golpear a un enemigo, le disparamos, éste no caerá al suelo, sino que "flotará" mientras sigas disparando.*

*ESCOPETA: El único lugar en que vais a poder encontrarla será una mesa de la biblioteca por la que pasaréis durante la **misión 2**. Su poder de ataque es un poco superior al de las pistolas, pero su cadencia es menor. Este arma es especialmente útil contra las **Muertes**, ya que podremos acabar con ellas de dos disparos. La idea es disparar en la cara de la **Muerte** y, en el momento en que caiga hacia atrás, acercarse rápidamente a ella y disparar de nuevo, pero esta vez apuntando lo más cerca posible del rostro.*

LANZAGRANADAS: Su poder es mayor que el de la escopeta, pero tarda demasiado en cargar. Con este arma resulta útil rodar por el suelo después de cada disparo, pues así conseguirás dos cosas: una, cargar el arma sin tener que esperar tanto, y dos, esquivar los ataques de los enemigos mientras no disparas.

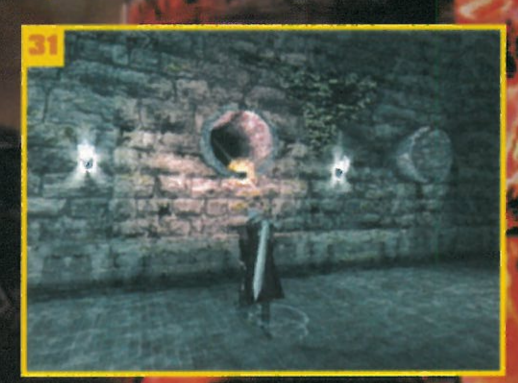
MISIÓN 5: La guía del alma.
OBJETIVO: ATRAPAR EL ALMA DE LA MELANCOLÍA

Esta misión es contrarreloj, así que tienes justo tres minutos para llegar desde donde estás, hasta la puerta (29) que hay junto al último sello que activaste. La única dificultad reside en que primero debes derrotar a **Shadow** (30), tu amigo león, usando la misma técnica que explicamos antes. En caso de que no seas lo bastante rápido, dirígete al pasillo donde estaba el altar de la segunda misión, y recarga el alma de la melancolía en la estatua del final. En este caso, te toca enfrentarte a Shadow en el jardín de la fuente.

29


30


MISIÓN 6: Diablo de las alcantarillas
OBJETIVO: OBTENER LA LUZ QUE GUÍA

31


32


Comienzas en las alcantarillas del castillo, si no has recogido todas las esferas azules y rojas de la misión 4, es un buen momento para volver por ellas. Si ya las tienes, gira a la derecha de Dante y, al final del pasillo, salta para encontrar una nueva esfera azul. Gira 180º y entra por la primera puerta que veas (no por la que has entrado al nivel, claro). En esta nueva habitación llena de tuberías, busca y recoge una **llave vieja** (31). Después de desinfectar la habitación (esto lo comprenderás cuando veas el tamaño de las cucarachas a las que te vas a enfrentar), sal y ve a la derecha. ¿Ves el pasillo estrecho que hay a tu izquierda? Si estás débil entra, si no, reserva las esferas verdes que hay dentro para más adelante. Usa la llave vieja en la puerta que hay al final del pasillo principal. Camina hasta encontrar unas pequeñas llamas azules en el suelo, ignorando, como antes, el estrecho camino alternativo si no necesitas recargar pilas. Allí, dale una lección a **Sewer Demon** (32). Después, recoge la **luz que guía** para terminar la misión (33).

33


SEVER DEMON: MISIÓN 6



Lo mejor es hacer saltos dobles por las paredes y golpearle en el aire. Cuando destruyas su máscara se lanzará volando contra ti, en ese momento, no pares de rodar, saltar y correr.



Las Misiones Secretas: objetivos diabólicos

MISIÓN SECRETA 1: Golpe crítico
OBJETIVO: Acabar con la muerte utilizando un único disparo.
*CUÁNDO: Sólo en la **misión 3**, después de matar al escorpión gigante.*
DÓNDE: En el pasaje acuático, debajo del puente roto
CÓMO: Espera a que la muerte esté a punto de cortarte con sus tijeras gigantes y dispárale un buen "piñazo" en la cara con la escopeta. Cuando pierda el equilibrio, acércate muy rápidamente y vuelve a disparar a quemarropa.

MISIÓN SECRETA 2: crías Phantom 1
OBJETIVO: Matar 100 crías de Phantom en un minuto como máximo.
*CUÁNDO: Sólo en la **misión 4**.*
DÓNDE: En la misma habitación donde peleaste contra Phantom.
CÓMO: Con las pistolas Colt, dispara "a toda leche" contra todas las crías que veas. Cuando el tiempo acabe, lo hayas logrado o no, todavía puedes seguir disparando a las crías para conseguir más esferas rojas.

MISIÓN SECRETA 3: crías Phantom 2
OBJETIVO: Matar 100 crías Phantom sin usar armas.
*CUÁNDO: Sólo en la **misión 4**, después de completar la MISIÓN SECRETA 2.*
DÓNDE: En la habitación donde encontraste la estatua del tiempo de la misión 4.
CÓMO: La única solución es convertirse en demonio para moverte más deprisa y así pisar a todas las crías más rápido.

MISIÓN SECRETA 4: Las 3 bestias
OBJETIVO: Matar 3 Shadows. Solo hay una oportunidad, así que empléate a fondo.
*CUÁNDO: Solo en la **misión 4**, después de eliminar a Shadow en el jardín.*
DÓNDE: En el sótano, justo debajo de la habitación donde está el avión.
CÓMO: Muchos giros, saltos, disparos. Hay que adaptar las estrategias contra una bestia, pero en una lucha contra tres. Y lo peor de todo es que solo hay una oportunidad.

MISIÓN SECRETA 5: Demonio de un solo ojo
OBJETIVO: Deja que un cíclope mate al otro.
*CUÁNDO: Solo en la **misión 7**.*
DÓNDE: En la sala de las tuberías por las que pasaste durante la misión 6.
CÓMO: Intenta alinear a las dos arañas para que



cuando la de atrás dispare el impacto se lo lleve la de delante. Otro truco es subirte en una de las tuberías y moverse de una a otra mientras que los cíclopes se disparen.

MISIÓN SECRETA 6: Un grupo de fantasmas errantes
OBJETIVO: Conseguir la esfera azul que se encuentra flotando en el aire.
*CUÁNDO: Sólo durante la **misión 11**.*
DÓNDE: En el jardín donde terminaba la misión 10.
CÓMO: Primero localiza la esfera azul, que está flotando muy arriba, por encima de la puerta. Para alcanzarla, debes hacer saltos dobles apoyándote tanto en las paredes como en las cabezas de las Muertes. Cuando estés muy cerca, vuela con Air Raid hasta cogerla.

MISIÓN 7: Sujetando la llave del ardor

OBJETIVO: DEVOLVER LA LUZ ANTES DE QUE ABSORBA TODA TU ENERGÍA

De nuevo es una fase contrarreloj, pero esta vez el límite lo marca tu vida, que desciende lentamente, así que más te vale darte brillo, chaval. Dirígete a la puerta por la que entraste en la misión 6. En el camino, tendrás que enfrentarte por enésima vez a **Phantom**, y, cuando estés a punto de llegar a la puerta, a un "grupito" de **Muertes** (34) (¡esta vez con guadaña, no con tijeras!). Acaba con ellas para que la puerta se desbloquee, activa de nuevo el sello de la siguiente habitación (35), sube en el ascensor, y por último entra en la habitación de la cama. Ahora usa la luz que guía en el **cuadro del sol** (36) y cruza la puerta para terminar por fin la misión y alejarte del apestoso olor que desprenden las alcantarillas.

PHANTOM: MISIÓN 7



Al igual que en la misión 4, vuelve a acabar con él cuando se quede quieto en mitad del pasillo. Es más, esta vez no es necesario que lo mates: puedes huir por la puerta que tienes detrás.

34







MISIÓN 8: El regreso del caballero legendario

OBJETIVO: ACTIVA EL INTERRUPTOR Y LLEGA AL TEJADO DEL CASTILLO

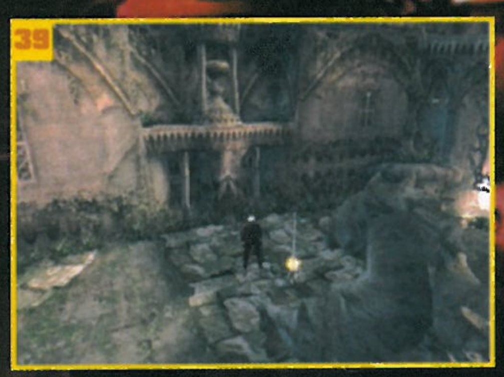
En este momento puedes volver atrás y recoger todas las esferas que te hayas olvidado por el camino. Si no te falta nada por recoger, significa que nos has hecho caso, así que mejor para ti. Camina por el pasillo, da un **salto de fe (37)** justo cuando llegues ante el hueco (espectacular, ¿eh?), y cruza la puerta para que comience la fase 8. En la sala en la que te encuentras (38) puedes ver una estatua del tiempo en el nivel inferior, y dos esferas rojas, en el superior. Recoge las esferas y sal por la puerta de arriba. Sube al tejado y enfréntate con **Phantom** una vez más. Pasa por la puerta que se ha desbloqueado, baja hasta el piso inferior y recoge el **tridente (39)**. Sube a un pilar derruido en el lado derecho y coge algunas esferas rojas. Después, salta encima del caballo de la izquierda para conseguir algunas más y, desde ahí, sube a la plataforma superior y recoge una valiosa esfera azul. Con todo esto en tu poder, salta por el agujero (40) entre los dos caballos. Golpea la palanca (41) para activarla y, antes de salir por el hueco del suelo, recoge el **lanzagranadas**. En el siguiente área (que seguro que reconoces), usa el **tridente** (42) para activar un nuevo mecanismo contrarreloj. Corre hasta la habitación de las rejas y salta en el estaque de la derecha para coger otra esfera azul. Date prisa, porque si no te da tiempo a cruzar la verja, habrá que repetir todo el proceso.

PHANTOM: MISIÓN 8



*Este enfrentamiento se produce en un espacio amplio. Puedes usar la misma técnica que en la misión 3, o también emplear la cristalera que hay en medio de la pantalla. Cada vez que **Phantom** salte, debes intentar que aterrice en el centro de la cristalera. Si lo consigues por lo menos cinco veces (se sabe porque los cristales salen volando) se colará por el hueco y tendrá la muerte que se merece (¿la última quizá?).*











Objetos:
Seguro que un poco de ayuda no te vendrá nada mal

*Los objetos que podemos usar son muchos y variados, y los puedes conseguir tanto buscando por todos los rincones de cada nivel, como cambiándolos por esferas rojas en los menús entre misión y misión, o en las estatuas del tiempo. Aquí tienes una lista con todos los objetos, su función y su precio en el **modo normal**, para que compres sólo lo que te interese. Fíjate que un mismo objeto no siempre vale lo mismo, sino que depende del número de objetos iguales que hayas comprado antes, así que no seas avaricioso...*

ESTRELLA MALIGNA (DEVIL STAR):
Recupera un máximo de 5 puntos de nivel mágico. Puedes llevar hasta 10 encima.
Precio: 550

ESTRELLA VITAL (VITAL STAR):
Recupera una barra completa de vida. Sólo puedes llevar una encima
Precio: 480, 580, 680

AGUA SAGRADA (HOLY WATER):
Destruye a todos los enemigos débiles que haya a tu alrededor sin necesidad de luchar.
Precio: 700

INTOCABLE (UNTOUCHABLE):
Te convierte en invencible durante un breve período de tiempo. Además sube el nivel de magia al máximo.
Precio: 1000.

ESFERA AZUL (BLUE ORB):
Cuando consigas 4 esferas de color azul se incrementará el tamaño de tu barra de vida.
Precio: 300, 550, 1000, 1800, 3200, 4300, 5500

ESFERA MORADA (PURPLE ORB):
Incrementa el límite de poder mágico en una unidad. El máximo son 10 unidades.
Precio: 440, 830, 1560, 2920, 5440, 6340, 7740

ESFERA AMARILLA:
Permite empezar de nuevo desde la última puerta que abriste. Es como una continuación.
Precio: 350, 450, 550



MISIÓN 9: La llegada de un nuevo poder

OBJETIVO: ABRE LA PUERTA CON EL NUEVO PODER

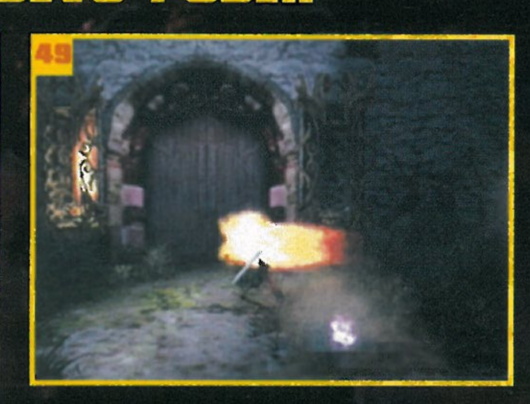
Te encuentras dentro de los jardines exteriores del castillo. Cruza el puente, baja las escaleras que encontrarás y recoge una **estrella maligna** de detrás de un mojón de piedra. Asimismo, hay tres pilares (los que no tienen una roca encima), a los que puedes subir para recoger unas cuantas esferas rojas (43). Ah, y también hay una estatua del tiempo, ya sabes, por si quieres comprar algo. Baja las escaleras de caracol, y llegarás los jardines del palacio, donde te enfrentas a unos nuevos enemigos llamados **Blades** (44). Esta vez el enfrentamiento es fácil, así que... ¡tritúralos!. Cuando termines con ellos, recoge todos los objetos que hay en este área. Encontrarás una esfera azul (45) debajo de una tumba, a la que llegas por un estrecho camino a la derecha de la puerta por la que entraste. Dirígete también a una pequeña puerta de color azul (46) y recoge el **agua sagrada** que se esconde arriba. Otros objetos desperdigados por ahí son esferas rojas, esferas verdes y un intocable (que ya te imaginas para que sirve). Cuando hayas recogido todo, puedes salir de los jardines por la puerta que está marcada por un camino de fuegos fatuos.

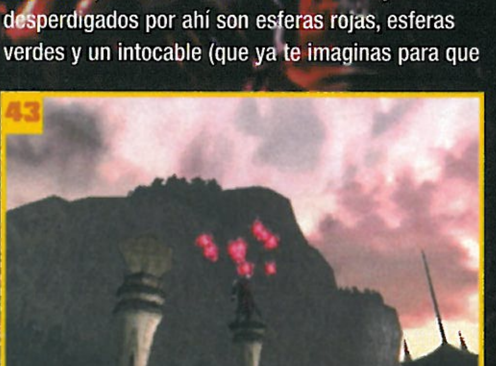
En esta pantalla no hay enemigos, pero si algunas plataformas flotando en el aire. Recoge una **estrella maligna** y una **esfera amarilla**, situadas a ambos lados de la pantalla, en el nivel 2. Activa el sello para que las plataformas empiecen a moverse y prepárate para otro "momento plataformas 3D" (47). ¿La recompensa?, **Ifrit**, unos guanteletes con los que podrás usar el poder del fuego.

Vuelve a los jardines de antes para cruzar algo más que palabras con **Griffon** (48), un nuevo jefe. Cuando termines, enciende, con el poder de **Ifrit**, la antorcha apagada a la derecha de una de las puertas (49) para desbloquearla. Te encontrarás en un pequeño bosquecillo donde conseguirás esferas rojas, si subes al tocón del árbol, y más esferas y agua bendita en una plataforma escondida en la pared derecha (50). Lo siguiente es una lucha con unos nuevos enemigos llamados **Fetiches** (51), al intentar abrir la única puerta que hay.

En el siguiente área encontrarás esferas rojas y verdes escondidas en algunos barriles y una **estrella maligna** (52). Cuando acabes con todos los **Fetiches** (que no son pocos), gasta 200 esferas rojas en la última puerta de esta misión.

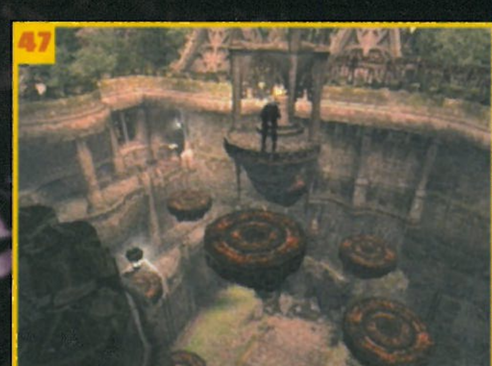

46


49


43


50


44


47


51


45


48


52

GRIFFON: MISIÓN 9



Este búho gigante es un enemigo predecible, aunque esto no significa que sea fácil de batir. Sus ataques consisten en descender rápidamente en picado y atraparte con sus garras, posarse en el suelo, correr hacia ti, lanzar rayos y bombas desde el cielo. El truco es usar el lanzagranadas y, cada vez que dispares, rodar por el suelo para ahorrarte la recarga del arma. Justo cuando esté posado y se lance hacia ti, esquívale y ataca con todas tus ganas transformado en demonio.

MISIÓN 10: El valle de la neblina

OBJETIVO: SALIR DEL LABERINTO

Apareces en un largo pasaje a través del valle. Salta por encima del arco de madera que verás y recoge algunas esferas rojas. Después, avanza un poco, donde el camino se bifurca. Vayas por donde vayas serás teletransportado a la última pantalla de la misión anterior. La solución es examinar la tumba que hay en mitad de la bifurcación para que una **luz flotante** (53) empiece a moverse por la pantalla. Síguela y toma las mismas bifurcaciones que ella para llegar a una gran explanada. En tu camino, examina o salta encima de todas las tumbas y arcos de madera que encuentres, pues en algunas se esconden valiosas esferas rojas. En ocasiones, los enemigos que te salen al paso se "tragarán" la luz: tendrás que eliminarlos para dejar escapar la esfera luminosa. Una vez en la explanada, acaba con dos **cíclopes** (54) y recoge todas las esferas verdes que encuentres y el agua bendita escondida en la hierba. Para terminar la misión, cruza la puerta que acaba de abrirse.





55

MISIÓN 11: Enfréntate a tu destino

OBJETIVO: PRESENTA EL CÁLIZ AL REY PARA ABRIR EL CAMINO

Nada más comenzar te enfrentas de nuevo al **demonio de las alcantarillas** (55). Usa la misma técnica que en el anterior combate: salta y golpéale en el aire. Cuando termines, recoge todas las esferas rojas y verdes que te encuentres, así como la **estrella maligna** situada en un pedestal flotante. Entra por el hueco en una de las vidrieras para recoger una esfera azul, y cuando lo tengas todo, accede por el agujero al pie del árbol hasta el pozo.
Tras un combate contra unos Blades, dirígete a la estatua del tiempo y rompe la pared justo a su lado (56). Sube por el hueco y recoge el **signo de la castidad** (57), y las esferas rojas de la plataforma que queda detrás. Deshaz el camino hasta el árbol, sin olvidarte de una esfera azul que cae del cielo y, una vez allí, entra por la puerta inferior.
Coloca el **signo de la castidad** en el pedestal (58) y **Nero Angel** hará una nueva aparición. Cuando le hayamos dado una dosis adecuada de "jarabe de palo", salimos por la única puerta abierta para terminar de una vez esta misión.







NERO ANGEL: MISIÓN 11



El nuevo enfrentamiento contra este demonio tiene lugar en un lugar más reducido, y además su barra de vida es ligeramente superior. No obstante, las mismas técnicas que en la pelea anterior os servirán para acabar con él.

ESTE SUPLEMENTO HA SIDO REALIZADO POR EL EQUIPO DE HOBBY CONSOLAS


HOBBY PRESS


Este suplemento se regala
con el número 123 de la revista Hobby Consolas


AS
GRUPO AXEL SPRINGER